LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

- ANTEPRIMA: FRANCO BARESI WORLD CUP KICK OFF • SKI OR DIE •
- ROCK'N ROULE • INSERT COIN • CREATION •
- NON SOLO VIDEO: SKYNASAUR • RETROSPETTIVA : HORACE •
- HITS: MIDWINTER • GHOULS'N GHOSTS • NORTH AND SOUTH •

INSERTO

Console

Atari • Nec • Sega • Nintendo

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

DUE RAGIONI IN PIU'

PER SCEGLIERE...

La foto di copertina è stata tratta dal gioco Dragons Breath

SOMMARIO

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità, via Boccaccio, 33
20123 Milano - Tel.:(02) 48196076 - 48196084 - Fax.:(02) 48196091

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Litosole Albairate (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 4000
Arretrato L. 8000

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS.

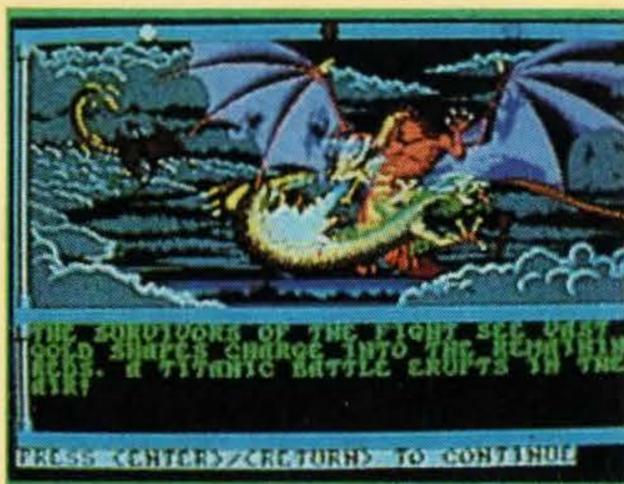
Associato al

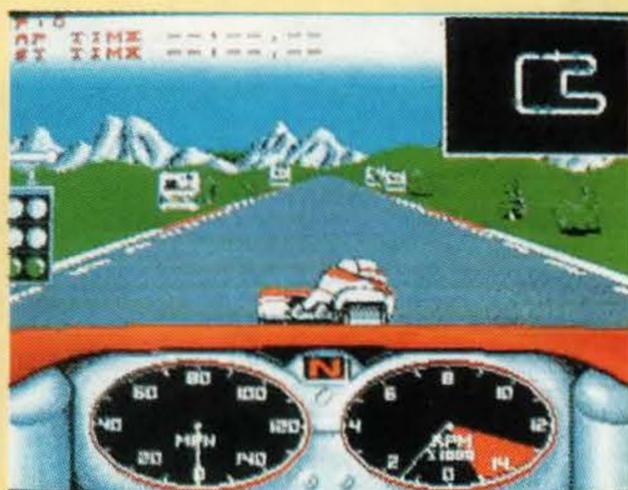
Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

TRACKBALL & MOUSE

Studiata da Atari una nuova periferica per videogiochi. Si tratta di un mouse assai robusto, che svolge anche la funzione di trackball. In queste vesti, l'accessorio si rivela oltremodo rapido. La trackball è un accessorio abbastanza inusuale, ma per certi games, oltremodo comodo. Da qualche tempo ha fatto il suo ingresso anche nel mondo professionale rivelandosi particolarmente utile nella stesura di piani e di disegni tecnici. Un accessorio indispensabile accanto al fedele joystick di tante battaglie.

CALDI DA INFOMEDIA, US GOLD E LANKHOR

Infomedia: **Rockstar** è il nome che i creatori di Explora I e II hanno dato a questa simulazione di carriera artistica studiata per ST e Amiga, disponibile da subito. *US Gold*: uscito anche su PC, l'ultimo gioco di ruolo (etichetta SSI) AD&D-TSR si chiama **Champions of Krynn** . Seguiranno le versioni C64 e Amiga. *Lankhor*: **Maupiti Islands** adventure in arrivo su Atari ST e Amiga.

CADAVER IN ARRIVO!

Da *Mirrorsoft*, **Cadaver**, il primo gioco arcade/adventure dei Bitmap Brothers su ST e Amiga. Giudicate voi dalla diapo qui sotto...

UNA VALANGA DI NOVITA'

Rainbow Arts: **Startrash** è un gioco d'azione in cui controllate una biglia e sarà disponibile al più presto su ST, Amiga e C64. *Domark*: **Klax**, un gioco strategia/azione ispirato a Tetris è uscito su PC, ST, Amiga, CPC, Spectrum e C64; **Castle Master** è un'avventura animata, dotata di grafica vettoriale a superfici piene; dovrebbe essere già disponibile per tutti i formati. **Robot Monsters** è un'adattamento di un coin-op della *Tengen*: uscita prevista in questo stesso mese di maggio. *Infrogames*: **Toyottes** è un gioco d'azione con tanto di labirinto in 3D. Uscita prevista nei primi mesi dell'anno su ST, Amiga e PC. *Electronic Arts*: **Low Blow**, simulazione di boxe già disponibile su PC. **Imperium** è un gioco di strategia molto sofisticato previsto per ST e Amiga; prevista anche una versione PC. **Ferrari Formula Uno** disponibile anche su C64. *Gremlin*: il soft d'avventura **Federation Quest**, offre un sistema di gioco che si ispira a Dungeon Master: messo a punto per Atari ST e Amiga. **Venus**, uno shoot'em-up dalla grafica impressionante reperibile per Amiga e ST. **Combo Racer**, superba ed inusuale corsa in side-cars, giocabile a due, dovrebbe già essere disponibile mentre scriviamo sia per ST che per Amiga.

PIATTAFORME A GO-GO!

Logotron: **Cloud Kingdoms**, gioco d'azione tipo Puffy's Saga, è già disponibile su ST, Amiga e C64 dalla metà di aprile. **Kid-Gloves** è un gioco di piattaforme la cui uscita è avvenuta a metà marzo circa su ST.

ELVIRA ANCHE SU MICRO...

Horror Soft: Elvira è un gioco di ruolo e d'orrore che sarà commercializzato nelle versioni ST, Amiga, PC e C64.

GEMS, QUATTRO GRANDI GAME IN UN UNICO PACCHETTO!

La Digital Dynamite ha il piacere di annunciare la realizzazioni del loro primo "games package", GEMS, per CBM 64/128.
Il pacchetto è composto da quattro giochi che sono i seguenti:
STRATAGOS: prontezza di riflessi e abilità con il joystick sono richiesti per riuscire a combattere contro il tempo.
CITADEL OF CORRUPTION: Riuscirai a scoprire i terribili segreti nascosti in questa superba avventura grafica?
CASTLE BOY: Rispedisci i fantasmi nella loro dimensione e cerca di liberare il Master imprigionato nel suo stesso castello.
STARBUST: Un'azione shoot'em-up in uno scrolling verticale con un fine livello che richiederà tutta la tua concentrazione.
Ciascuno di questi giochi beneficia di una grafica eccezionale e, con l'eccezione di Citadel of Corruption, di una musica brillante. Ciascun game è piacevole e molto maneggevole.
La confezione include anche **MONEY!**, il grande **SID** e dimostrazione di music demo per il CBM 64/128.

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. TURBO OUTRUN - US GOLD
2. GHOULS 'N' GHOSTS - US GOLD
3. SUPER WONDERBOY - ACTIVISION
4. GHOSTBUSTERS II - ACTIVISION
5. BATMAN, THE MOVIE - OCEAN
6. GAZZA'S SUPER SOCCER - EMPIRE
7. POWER DRIFT - ACTIVISION
8. ZAK MC KRACKEN - LUCASFILM
9. SHINOBI - VIRGIN GAMES
10. NEW ZEALAND STORY - OCEAN

TOP TEN DI AMIGA
1. FUTURE WARS - DELPHINE
2. SPACE ACE - READY SOFTWARE
3. LANCASTER - CRL
4. VIRUS KILLER 2.1 - LAGO
5. INDY: THE ADVENTURE - LUCASFILM
6. BOMBER - ACTIVISION/MEDIAGENIC
7. GHOULS 'N' GHOSTS - US GOLD
8. IT CAME F.T. DESERT - CINEMAWARE
9. DOUBLE DRAGON II - MASTERTRONIC
10. KICK OFF - ANCO

TOP TEN DI ATARI
1. FUTURE WARS - DELPHINE
2. GHOULS 'N' GHOSTS - US GOLD
3. S.E.U.C.K. - OUTLAW
4. XENON II - IMAGE WORKS
5. KICK OFF: EXTRA TIME - ANCO
6. BOMBER - ACTIVISION
7. KICK OFF - ANCO
8. INDY: THE ADVENTURE - LUCASFILM
9. DOUBLE DRAGON II - OCEAN
10. BATMAN, THE MOVIE - OCEAN

• P O N Y • E X P R E S S •

Come tutti i mesi il vero problema della redazione è selezionare la vostra posta. Infatti, nessuna di queste merita di attendere sul nostro tavolo lo spazio in cui poterla inserire. Comunque, abbiate pazienza e prima o poi vedrete i vostri capolavori pubblicati.

VALENTINA CHIAMA... VALENTINA

Cara Guida Videogiochi,
sono una ragazzina di 12 anni e mezzo. Io e mio fratello possediamo un vecchissimo C64 (mica c'è qualcuno che lo vuol comprare?) e vogliamo comprare un Amiga 500. Leggo la vostra super rivista da pochi numeri ma già mi piace tantissimo! Prima non adoperavo molto il mio C64, ma ora sono una vera appassionata! In confronto a mio fratello non so molto di giochi e computer, ma posso dire di saperne abbastanza! Sono contenta perché, come giustamente diceva Valentina Baio (ha il mio stesso nome!), sono poche in confronto ai ragazzi, le appassionate di computer. Anch'io non ho periferiche (beh, oltre al registratore, joystick e video!) e desidererei che Valentina mi scrivesse all'indirizzo che vi scrivo. Vorrei scambiare qualche opinione con lei. Ora passiamo alle domande: esiste "Rainbow Islands" su C64? Mi insegnate, se esistono, trucchetti per muoversi più velocemente in The Last Ninja 1? Mi indicate almeno un rivenditore autorizzato Commodore qui a Napoli? Vi è piaciuta la mia busta? Come si fa a entrare nella balena a "The New Zealand Story" su C64? Beh, penso di aver finito. Ma ora passiamo ai trucchi: in **Strider**, *su Amiga 500, per eliminare il serpente metallico alla fine del primo quadro mettete l'auto-fire e scivolate finché non muore. I più esperti possono salire sulla sella del serpente saltando (per arrivare sul serpente saltate in modo da arrivare giusto giusto dietro la sua testa, dove c'è la sella). Poi sparate finché non muore. Avrei altri trucchi ma sono troppo banali. OK, complimenti per la fantastica rivista che, non solo per i videogiochi, è davvero tostissima! Auguri (ma non ne avrete bisogno!). Saluti computerizzati da Valentina.*

Grazie, Valentina, per la tua splendida lettera e per i complimenti che fanno sempre piacere. Siamo certi che fra non molto potrai battere anche il tuo caro fratello visto che sei super allenata. Se sei interessata a vendere il tuo vecchio C64 puoi provare a mandare la tua richiesta alla rivista Supercommodore pubblicata dalla Jackson, che provvederà a mettere l'annuncio nella sua rubrica "Compro... Vendo... Scambio". Tanti auguri!

• P O N Y • E X P R E S S •

A MIRKO....

Fortissima redazione di Guida Videogiochi, sono un ragazzo di 13 anni, vostro ammiratore. Innanzitutto voglio complimentarmi per la vostra ottima rivista che in uno spazio limitato è una varietà infinita di cose.
Ma non vi ho scritto solo per lusingarvi: vivo in una zona dove non ci sono punti vendita di computer, e perciò non posso informarmi. Io posseggo un C64, ma vorrei sapere tutto sull'Amiga 500 (il computer che più mi attrae), non solo dal punto di vista tecnico, spiegatemi anche se è un computer facile da maneggiare. Inoltre vorrei sapere il vostro parere sui giochi: Altered Beast, Super Wonder Boy, Double Dragon II, Continental Circus, Blood Money, Street Fighter. Grazie per avere letto questa lettera e vi prego di farmi avere le informazioni richieste.
Grazie ancora, Mirko

Grazie per la tua gentile lettera di cui pubblichiamo il disegno. In quanto alle tue richieste, riguardo ad Amiga, sarebbe impensabile rispondere in questa sede per ovvie ragioni di spazio: diremo che è un ottimo computer in modo particolare dal punto di vista grafico. Con pochi accessori è possibile eseguire disegni davvero superlativi. Ti consigliamo, comunque di acquistare o di fare l'abbonamento alla rivista Amiga Magazine, edita sempre dalla Jackson con la quale potrai soddisfare appieno la conoscenza di questo micro. I giochi da te citati, sono tutti eccezionali, non per niente sono stati tutti ampiamente recensiti su Guida Videogiochi!!!

SUPER WONDER BOY COLPISCE ANCORA

Chi vi scrive è un ragazzo di 14 anni, che, innanzitutto, vi fa i complimenti per il vostro utile mensile. Mi chiamo Claudio e vi vorrei chiedere un favore: su una delle prossime uscite di "Guida Videogiochi", potete riportare le formule degli ultimi giochi su Atari ST per possedere vite infinite? Spero che ciò sia possibile. Cosa ne dite del disegno di "Super Wonder Boy"? Vi piace? Siete veramente forti: continuate così!!! Saluti dal vostro affezionato amico Claudio. Un altro piacere, per favore, sempre se fosse possibile: potete recensire Space Ace più ampliamente?
Grazie e a presto!

Possiamo dire in tutta sincerità di aver apprezzato molto il tuo disegno e prova ne è che lo abbiamo immortalato in queste pagine della Guida. Per quanto concerne la richiesta delle formule per i trucchetti dei games di Atari ST, non abbiamo nulla sottomano al momento, ma vedremo di rintracciare al più presto quanto richiesto e di presentarlo su queste stesse pagine. Stesso discorso vale per la megarecensione del gioco Space Ace... che sta facendo furore.

Rock'n Roule!

Le simulazioni di guida interessano ora un nuovo pubblico: gli acrobati del volante appassionati di lamiere contorte. Questi giochi su micro provengono praticamente tutti dalle macchine arcade. Power Drift, Turbo Outrun, Chase H.Q., valgono gli originali? L'assenza del volante nuoce al celebre Hard Drivin', a metà strada fra arcade e simulazione? E la pole position non ritorna a Stunt Car, il solo software che non sia un adattamento? Vediamo un po' il nostro Mad Max, cosa ne pensa!

Le corse d'auto hanno sempre riportato un gran successo, su micro come nelle sale giochi e perciò è questo un tema che affrontiamo con la massima serietà, Tuttavia, il genere non si è molto evoluto nel corso di questi ultimi anni. Fortunatamente le simulazioni di corse di automobili tradizionali cedono ora il posto ad una nuova generazione di programmi ben più spettacolari. Gli appassionati di sensazioni forti si buttano su percorsi acrobatici a volontà. Stunt Car, Hard Drivin e Power Drift sono tipici di questa evoluzione. Quanto a Turbo Outrun e Chase H.Q., non rientrano esattamente nello stesso principio, comunque questi non sono dei programmi classici. Che si tratti di sfidare le peggiori condizioni climatiche o di ammaccare vetture in fuga, l'accento è messo sull'esagerazione e sul lato spettacolare.

I percorsi

HARD DRIVIN' è nettamente inferiore ai suoi concorrenti per varietà di percorsi. Infatti la competizione si svolge su un circuito composto da due percorsi differenti. Qualche metro dopo la linea di partenza, arrivate ad un incrocio. A destra avete il percorso acrobatico, a sinistra quello di velocità. Entrambi comportano parecchi punti di controllo ed il vostro tempo è limitato.

Prove su circuito prima della partenza

Il percorso di velocità vi permette di familiarizzare col veicolo e questo allenamento non è affatto superfluo, prima di affrontare il terribile percorso acrobatico. Quest'ultimo presenta passaggi molto difficili che non potrete affrontare se non gestite alla perfezione il vostro veicolo. La velocità è un fattore determinante. Se non andate abbastanza veloci sul circuito, per esempio, il vostro veicolo ricadrà al suolo; se procedete troppo veloci rischiate di perdere una ruota. Due percorsi non è molto, ma sono percorsi difficili. Saranno necessarie lunghe ore d'allenamento per avere una possibilità di battere il campione controllato dal computer.

CHASE H.Q. presenta cinque percorsi, ma in effetti questi si differenziano più per le scene che per la topografia. Tuttavia, ci sono alcuni passaggi delicati per l'attraversamento di strade in costruzione. Voi dovete allora tentare di evitare rocce e barriere, ma gli scontri non creano

incidenti. Infatti la difficoltà deriva dal tempo limitato che vi è lasciato per raggiungere il veicolo dei fuggiaschi. Ciò vi obbliga a accettare un massimo di rischi. Non è il caso di rallentare, o la va o la spacca. Quanto all'aspetto spettacolare di Chase H.Q., esso non sta nelle caratteristiche del percorso, ma nelle

Animazione 3D a superfici piene

Il replay dell'incidente

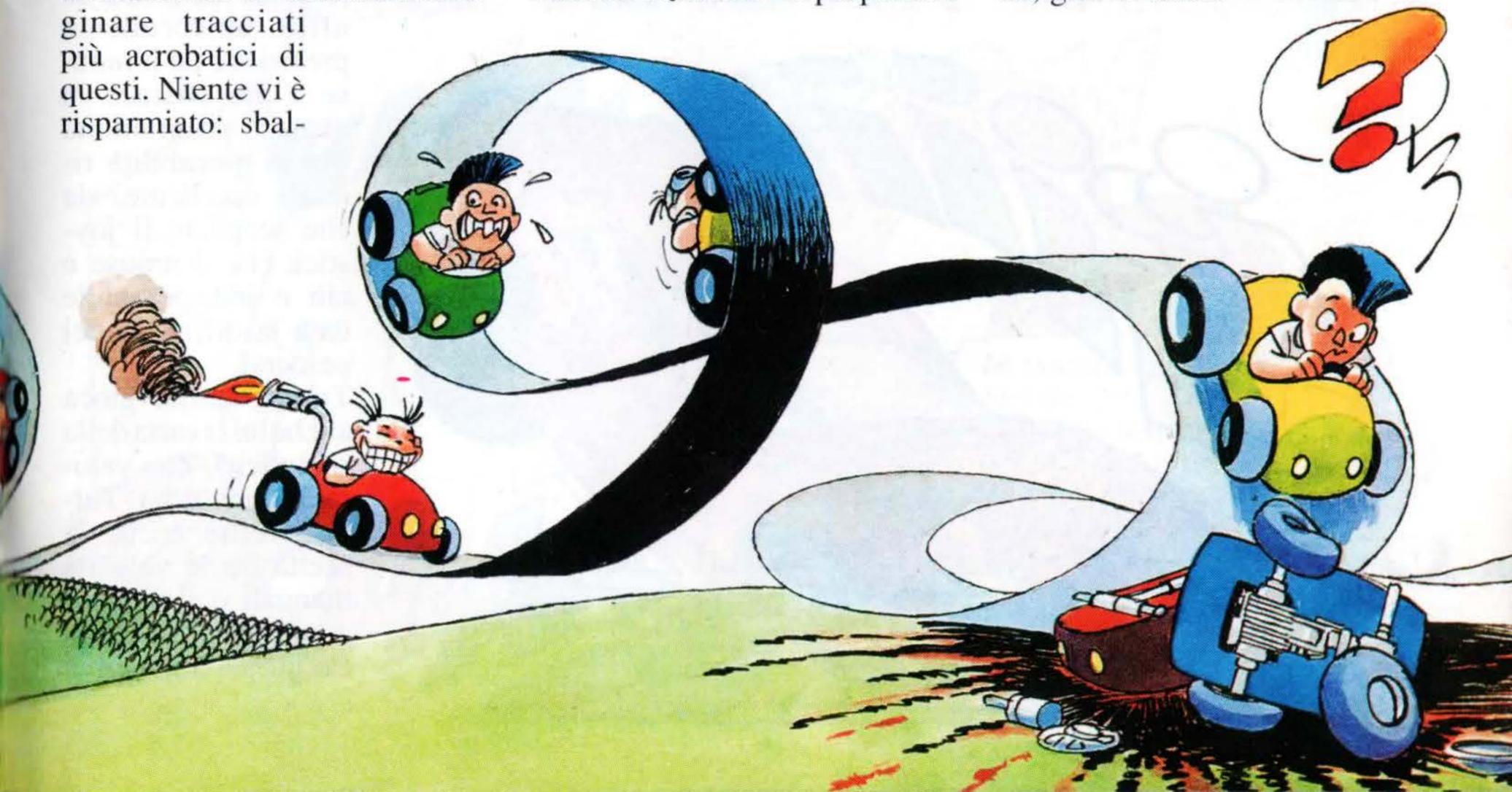
Hard Drivin' su Atari ST

La grande strada

collisioni fra i veicoli. Dovete avventarvi sulla vettura dei malfattori per colpirla da dietro a numerose riprese, prima di riuscire a vincere. Bisogna tuttavia far attenzione a non urtare altri veicoli. Naturalmente, i fuggiaschi fanno lo slalom nel bel mezzo della circolazione per complicarvi le cose.

STUNT CAR presenta otto circuiti differenti, molto difficili, soprattutto in competizione. Per fortuna potrete familiarizzare col percorso a scelta in modo allenamento. E' difficile immaginare tracciati più acrobatici di questi. Niente vi è risparmiato: sbalzi, salti, svolte a U e persino un incredibile salto in alto da mozzare il fiato. E poi, contrariamente agli altri programmi, non si può lasciare la pista un solo istante. Questa è sospesa in aria, ed il minimo errore si risolve con una caduta spettacolare che vi farà perdere tempo prezioso e che danneggerà seriamente il vostro dragster. Terminare certi percorsi senza lasciare la pista richiede riflessi a tutta prova ed una costante concentrazione. Una performance!

TURBO OUTRUN vi propone di attraversare gli Stati Uniti da un capo all'altro. Partite da New York per arrivare a Los Angeles e ciò non rappresenta meno di sedici tappe. Questi differenti percorsi sono piuttosto variati. Alcuni sono disseminati di ostacoli diversi, come barriere, barili o mucchi di sabbia. Altri vi obbligano ad affrontare pessime condizioni climatiche: tempeste di neve o strade allagate. Tutte queste difficoltà metteranno alla prova il vostro talento di conducente. Tuttavia, bisogna riconoscere che questo programma è molto meno spettacolare dei suoi concorrenti.

POWER DRIFT, con ventisette percorsi differenti, surclassa gli altri programmi di questa rassegna. Ogni circuito è evidentemente studiato per logorare i vostri nervi. La pista sale, scende, gira in tutti i

sensi. Ciò non si ferma un istante e quando scoprite uno dei rari rettilinei, potete star sicuri che una virata particolarmente radente vi aspetta alla fine, quando sarete in piena velocità. Come se ciò non bastasse, certi percorsi sono ricoperti di neve o si debbono effettuare di notte.

Le performance del veicolo

Per quanto riguarda le modalità di controllo, è difficile farlo più semplicemente che in Stunt Car. Il vostro dragster dispone di una velocità unica. Basta dunque spingere il joystick in avanti per accelerare e indietro per rallentare. Tuttavia esso è equipaggiato di un turbo particolarmente efficace, che funziona mantenendo il tasto premuto. Fate però attenzione che l'uso di questo turbo è limitato, sta a voi utilizzarlo sapientemente. Ciò introduce un aspetto strategico interessante. D'altra parte, si apprezzerà particolarmente la precisione e la scioltezza dei comandi.

A volte, quando il vostro veicolo è lanciato in una virata avete due ruote nel vuoto, per qualche istante. Ma la precisione dei comandi vi permetterà di riprendere in mano la situazione, se avete dei buoni riflessi e di uscire indenni dalla prova.

La Porsche di Chase H.Q. non

Un traffico intenso

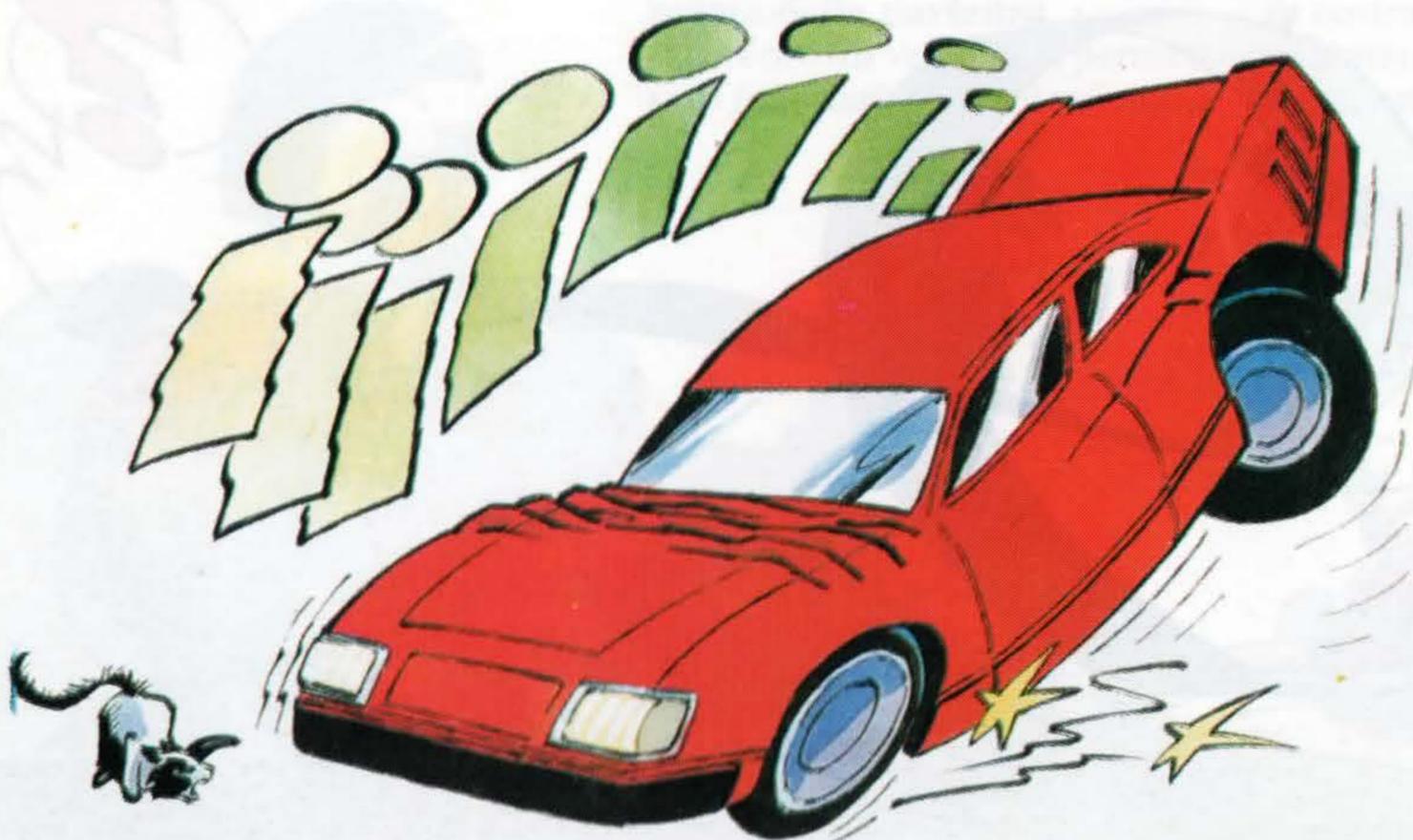
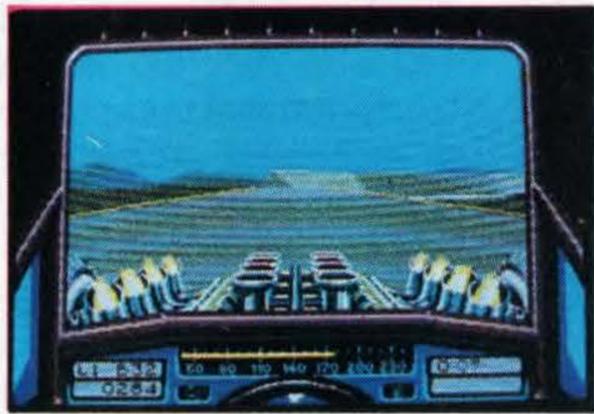
Attenzione ai lavori!

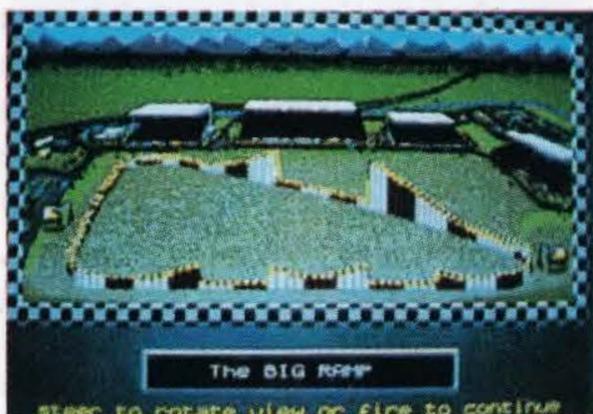
Puntate sul veicolo dei fuggiaschi

Bisogna rischiare

dispone che di due velocità. E' dunque un gioco arcade dei più classici a questo riguardo (cambiate velocità premendo il tasto), ma disponete ugualmente di un turbo. Questo viene inserito da una pressione sulla barra di spaziatura. E' consigliabile non utilizzarlo che per acquisire una potenza supplementare, giusto nel momento in cui vi avventate sull'auto che inseguite. Il modo di controllo col joystick e la precisione dei comandi contribuiscono molto all'eccellente giocabilità di questo programma: ne rimarrete stupiti!

Con Power Drift si resta ancora nell'arcade tradizionale: due velocità che si cambiano premendo il tasto di tiro. Contrariamente a Chase H.Q., potete scegliere fra due modi controllo: joystick o mouse. Nei due casi, vi è possibile regolare la sensibilità a seconda dei vostri gusti personali. Il modo di controllo è molto vicino a quello di Super Hang On, cosa non affatto sorprendente, avendo lo stesso programmatore realizzato i due software. Il modo di controllo offre un'eccellente precisione ed il mouse è più efficace in questo programma. Ma la giocabilità rimane eccellente, sia che scegliate il joystick che il mouse e ciò è indispensabile data la difficoltà dei percorsi.

Turbo Outrun gioca anche lui la carta della semplicità: due velocità ed un turbo. Tuttavia offre anche la scelta fra le velocità manuali o il cambio automatico. In pratica, questa alternativa

Un buon colpo di turbo...

E' la caduta!

si rivela soprattutto un gadget. Infatti, il modo di controllo selezionato non ha molta influenza sulle vostre possibilità in corsa. Quanto al turbo, esso non dà una grande impressione di accelerazione. Si è ben lontani dalle performance di Stunt Car.

Dall'autoscuola all'arcade!

Sul piano delle velocità, Hard Drivin' surclassa largamente i suoi concorrenti. Ciò non è affatto stupefacente per chi conosca la storia di questo program-

Un gran realismo

Percorsi acrobatici

ma. Esso è infatti stato concepito come simulatore di guida secondo l'intenzione delle autoscuole americane. In corso di realizzazione, gli ideatori si sono resi conto del potenziale ludico di questo programma. Successivamente l'Atari Games si interessò all'affare ed una versione rielaborata (con un percorso acrobatico) fece la sua comparsa nelle sale giochi. La Domark ha saputo conservare le qualità che hanno fatto di Hard Drivin un gran successo arcade.

Il vostro veicolo dispone di quattro velocità in modo manuale o automatico, cosa che incide molto sull'andamento della corsa. Come il gioco arcade, questa versione è molto difficile e solo i re del volante riusciranno a cavarsela senza danni.

Hard Drivin offre la scelta fra due modi di controllo: joystick o mouse. In modo manuale, i cambi di velocità si effettuano a mezzo joystick, o alla tastiera se utilizzate il mouse. Sono comunque particolarmente difficili da gestire nei due casi. Questa versione è molto vicina all'originale, ma certo la macchina arcade offre in più volante, pedali e leva del cambio. Un programma di un realismo tale da far dimenticare l'assenza di questi accessori sui micro-computer.

Realizzazione

Qui è determinante la qualità dell'animazione. Naturalmente la grafica ha sempre la sua importanza, ma il successo di una corsa automobilistica risiede prima di tutto nell'impressione di velocità che riesce a trasmettere. E ciò è ancora più evidente per le corse acrobatiche, con scene particolarmente spettacolari. Ad eccezione di Stunt Car, tutti i programmi di questo confronto sono versioni di giochi arcade, che dispongono all'ori-

gine di una animazione straordinaria. Tutti coloro che hanno fatto qualche partita a Power Drift in una sala giochi ne sono usciti molto impressionati dalla bellezza del programma. I nostri micro sono ben lontani dal disporre di pari capacità. Prendiamo il caso di Power Drift, appunto. La grafica è riuscita, la colonna sonora gradevole e la giocabilità soddisfacente. Allora è un successo? Ebbene no, perché l'animazione è confusa; in certi momenti non si sa più bene dove ci si trova e le vetture sembrano viaggiare in pieno cielo. Le qualità del programmatore non sembrano essere in causa, probabilmente i motivi sono da ricercare nella difficoltà dell'adattazione.
Egli non è un debuttante, visto che ci ha già offerto il fantastico Super Hang On.
Evidentemente, il progetto stesso era troppo ambizioso. Tutti i percorsi del gioco arcade figurano in questa versione, ma l'animazione non segue di pari passo, non si può chiedere l'impossibile. Allora il risultato è mediocre e, a dispetto di alcune qualità, Power Drift non convincerà nessuno.
TURBO OUTRUN pone esattamente lo stesso problema. La grafica è gradevole (nettamente meglio di quella del primo episodio), ma l'animazione lascia veramente a desiderare. Sulla macchina arcade, la scena della tespesta di neve è veramente impressionante, mentre su micro essa è resa molto meno bene. E quando la Ferrari passa fra barili decisamente più grossi di lei, la scena volge come minimo al grottesco. Evidentemente le corse d'automobili della Sega non sono fatte per i nostri microcomputer. In questo caso preciso si può quanto meno mettere in dubbio il lavoro di programmazione. Sembra evidente che sia possibile far di meglio, ma un Amiga non potrà mai competere con una macchina arcade per un'animazione di questo tipo.
CHASE H.Q. riesce molto meglio dei due programmi precedenti, tuttavia non si tratta di una versione facile. La Ocean ha comunque scelto bene semplificando la grafica a beneficio dell'animazione, che in questo specifico genere è della massima importanza. Certo si resta quanto meno lontani dalle possibilità del gioco arcade che non si possono rendere su micro, ma il gioco prende subito grazie all'effetto velocità molto riuscito.
HARD DRIVIN' è la versione più riuscita di questa selezione. Indovinare una versione micro così vicina all'originale sembrava impossibile. I circuiti sono identici, la grafica è praticamente la stessa, e l'animazione in 3D superfici piene è eccellente. At-

tenzione, l'animazione non è tanto rapida come quella del gioco arcade, ma i fan dell'originale non saranno delusi. E' una versione esemplare, il cui solo difetto è un modo di cambio di velocità poco ergonomico. Il livello di difficoltà è piuttosto elevato, ma non eccessivo.

STUNT CAR beneficia ugualmente d'una straordinaria realizzazione, Geoff Crammond aveva già dimostrato la sua padronanza delle corse automobilistiche con REVS (la miglior simulazione di formula 1 su C64) ed il suo talento per le animazioni in 3D superfici piene con il mitico Sentinel. Indiscutibilmente egli si è ispirato, almeno in parte, ad Hard Drivin', per realizzare questo programma, ma il risultato è del tutto originale. La grafica non ha niente di straordinario, perché tutto dipende dall'animazione. A dispetto dell'esagerazione di questa corsa delirante, il programma presenta un realismo raramente raggiunto. Si ha davvero l'impressione di essere al volante di un dragster e di realizzare tutte le sue cadute incredibili, a tal punto che ci si piega nelle virate, giocando le prime partite. I salti, le virate, le cadute, tutto è riuscito. Solo il sorpasso dell'altro veicolo è criticabile, perché si ha a volte l'impressione di passarci attraverso. Ma è veramente un difetto minore. L'incredibile qualità dell'animazione, unita ad una perfetta giocabilità, fanno di Stunt Car la corsa d'automobili più eccitante a tutt'oggi su micro.

Conclusione

Ai due primi posti di questa competizione si trovano i programmi in 3D a superfici piene: Stunt Car e Hard Drivin. La loro grafica è piuttosto limitata, ma, come abbiamo visto, è l'animazione che fa le grandi corse automobilistiche. Il gran vincitore è Stunt Car, che supera tutti i concorrenti per molti aspetti: interesse di gioco, giocabilità, realizzazione, ecc. La sua qualità è tale che potrebbe essere oggetto di una "versione alla rovescia" e non ci si stupirebbe di vederlo entrare nelle sale giochi. Hard Drivin figura in seconda posizione ed è molto ben riuscito. La sua forza sta in un interessante dosaggio fra realismo e delirio, a metà strada fra arcade e simulazione. Senza essere così completo, Chase H.Q. è un gioco abbastanza avvincente. Quanto a Power Drift e Turbo Outrun essi offrono un interesse di gioco molto minore. Sono giochini simpatici che possono essere divertenti per il tempo di qualche partita, ma che sono lontani dal mantenere le promesse dei fantastici giochi arcade di cui non sono che pallide imitazioni. E' interessante constatare che il miglior programma è l'unico che non sia un adattamento dall'arcade e non è un caso. Stunt Car è l'opera di un programmatore di talento che ha sviluppato direttamente il suo gioco su ST utilizzando al meglio le possibilità della macchina, mentre nel caso di programmi come Turbo Outrun o Power Drift i programmatori si lanciano in versioni impossibili, perché sono limitati da una parte dal modello e dall'altra dalle capacità del micro sul quale li sviluppano. Stretti fra questi fattori inconciliabili, essi realizzano generalmente programmi abbastanza mediocri. Gli editori hanno torto di voler tentare versioni fedeli. E' decisamente preferibile ispirarsi liberamente al principio di base di un gioco e tener conto delle capacità della macchina utilizzata. Prendiamo l'esempio della versione di Power Drift su C64, solo l'idea di base è stata conservata, i percorsi sono totalmente differenti e gli sprite molto più piccoli che nel gioco arcade. Quando si gioca, la rapidità e la qualità del gioco fanno dimenticare che non si tratta del "vero" Power Drift. Infatti la versione del Commodore 64 è nettamente più appassionante delle versioni 16 bit. Semplice ma efficace... è meglio. Questo nuovo stile di corse d'automobili non è senza dubbio una moda passeggera e, per l'avvenire, si dovranno veder arrivare corse sempre più spettacolari.

Parallelamente, la guida guadagna molto in realismo e non manca che una cosa: buoni accessori. A quando un volante per i nostri micro?

Mad Max

Strade allagate...

... e tempeste di neve

Power Drift è troppo ambizioso

Virate terribili

Franco Baresi World Cup Kick Off

AMIGA - C64

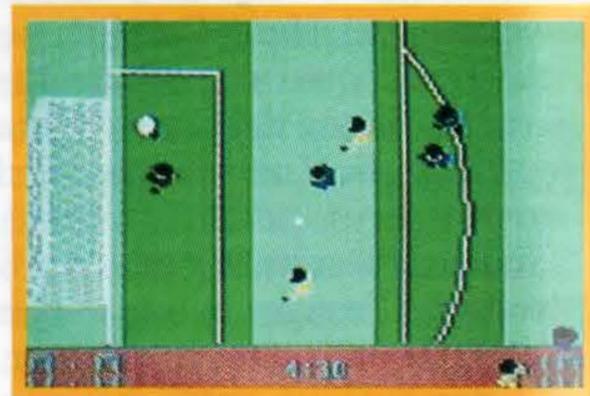
Abbiamo assistito in questi ultimi tempi all'adattazione di film famosi su micro, ma questa è la prima volta, almeno in Italia, in cui si ricorre a un giocatore di calcio. Per ora abbiamo a disposizione solamente un demo, ma speriamo di potervi offrire al più presto una recensione completa.

Reflex

Franco Baresi darà il suo nome e la sua immagine a un gioco di calcio per computer. Lo scorso gennaio il capitano del Milan e libero della Nazionale ha infatti sottoscritto un importante accordo con la Leader Distribuzione di Casciago per la realizzazione di "Franco Baresi World Cup Kick Off" e siamo certi che, viste le premesse, questo soft non deluderà le aspettative.
Ne è programmatore Dino Dini,

Franco Baresi dedica nome e immagine a World Cup Kick Off

brillante autore del pluripremiato "Kick Off", vera e propria pietra miliare nella simulazione del gioco del calcio che i possessori di micro conoscono molto bene.
Il programma uscirà ad aprile con etichetta Italiana Reflex per Commodore 64 e Amiga. Poiché questo game è un completamento dello stranoto Kick Off, dovrebbe regalarci splendide partite. L'azione di gioco prevederà due significative opzioni: i tempi supplementari e lo spareggio ai rigori sulla base della casualità. Non sarà possibile tornare al menu principale senza aver immesso correttamente tutti gli input, ad esempio tutte le otto partite; d'altra parte si potrà tornare al menu di appartenenza in qualsiasi momento, sistema che offrirà l'opportunità di seguire attentamente le fasi della Coppa del Mondo o di adattarla ai propri schemi. Si tratta di una superba versione realizzata "su misura" per il mercato italiano a firma di uno dei più popolari giocatori di calcio; ed è importante sottolineare l'eccezionalità dell'iniziativa, poiché è la prima volta che una società di software si avvale della sponsorizzazione di un calciatore italiano.
Franco Baresi World Cup Kick Off è una accurata simulazione del gioco del calcio con una ampia visione ed un totale movimento in ogni direzione del campo, rispettando in modo corretto le dovute proporzioni. Ad entrambe le squadre è permesso di selezionare la tattica più opportuna da seguire all'inizio del gioco. I giocatori possono ricevere la palla, effettuare un passaggio, correre ed intercettare i tiri avversari. Davanti al giocatore, il pallone deve essere controllato con grande abilità. Il gioco include

Mischia in area....

varie possibilità di controllo della palla, tutte provabili, infatti esiste una opzione per mezzo della quale è possibile imparare le varie tattiche di tiro senza essere ostacolati dalla squadra avversaria. I vari calci d'angolo (9 tipi diversi), passaggi, tackle scivolati, dribbling, possono essere provati fino a raggiungere la perfezione. Ogni giocatore dispone di una singolare combinazione di Andatura, Resistenza, Precisione e Attacco. Un calciatore di livello internazionale dispone di una grande precisione e progressione, rispetto a qualsiasi altro giocatore. L'ultimo può avere più attacco. La facilità di selezionare il livello di una squadra, indipendentemente dall'altra, si aggiunge alle caratteristiche del gioco. Si può giocare o contro il computer o contro un altro avversario badando a non fare molti falli perché, se l'arbitro li vede si viene penalizzati col cartellino giallo ed in seguito si può essere espulsi! Nella versione Amiga un pannello visualizza la posizione dei giocatori. E' possibile selezionare uno tra 16 arbitri con vari livelli di severità.

A.C.

Bomber Bob

AMIGA

Bomber Bob vi trascina in uno scatenato shoot'em-up nello stile più puro, non mancherà una buona dose di humor!

Una grafica stupefacente per un gioco all'ultimo respiro

Nei panni dell'eroico cagnone Bob devi volare in soccorso dei tuoi amici minacciati dai teppisti del perfido prof. Pollo. Una ventata d'aria fresca: grafica fumettosa, scroll verticale parallattico a due livelli, 6 livelli di gioco, sezione bonus 3D, incredibili animazioni, humor, bonus e molto altro faranno di questo gioco una pietra miliare nella storia del software, e sicuramente impegnerà numerose delle vostre serate. E come se non bastasse, è stato firmato un contratto con F. Salvi per l'uso della canzone "Esatto" che sarà digitalizzata all'interno del gioco, e, quando c'è di mezzo questo "duro", le cose si mettono proprio bene in quanto a simpatia!

Gods of Wrath

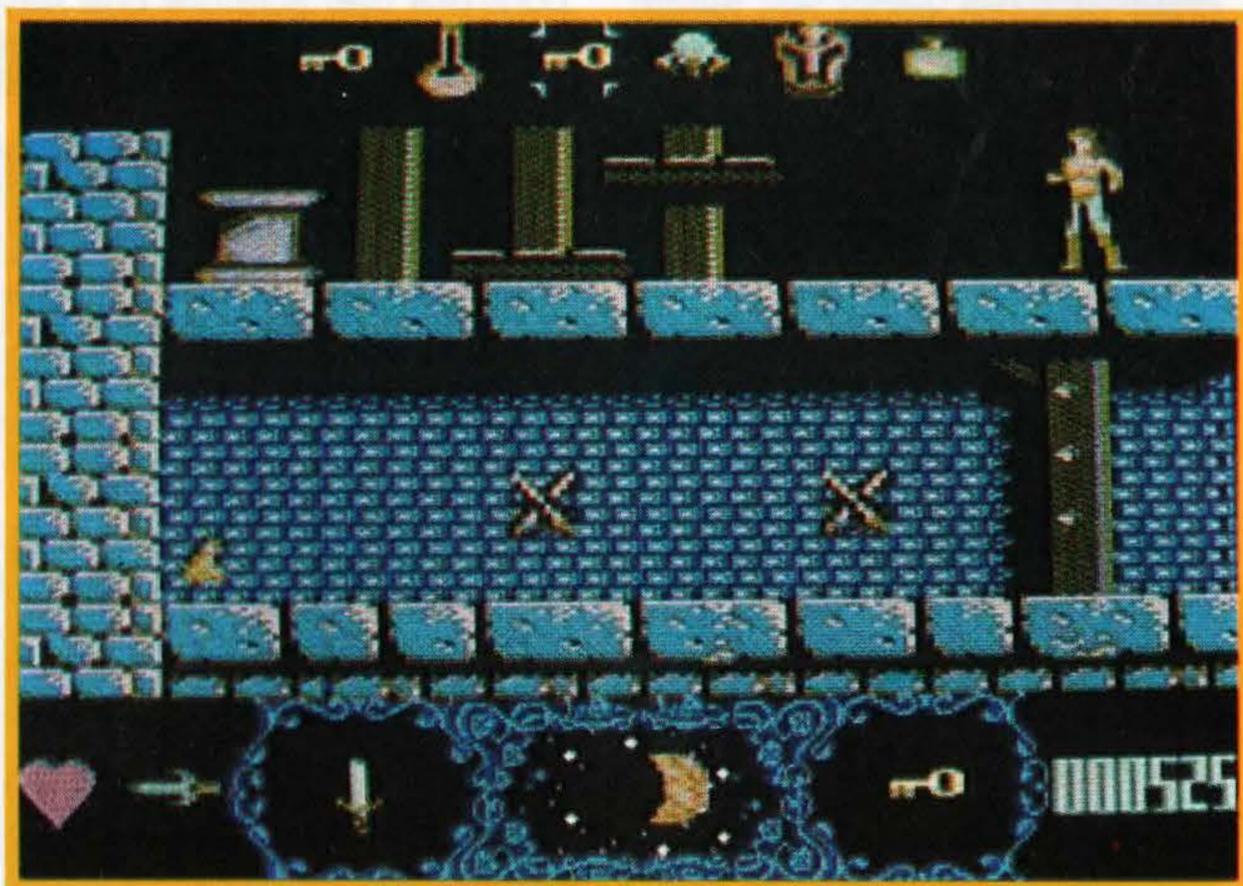
C64

Siete pronti per una grande avventura contornata da una strepitosa grafica!

Di questo soft possiamo solo darvi un'idea approssimativa, addirittura il titolo non è ancora certo, comunque ve lo presentiamo con Gods of Wrath, ben disposti a rettificarlo se verrà dato ufficialmente un nuovo nome. Ma vediamo in breve la trama.

In questo game dovete darvi da fare per raggiungere e distruggere la creatura mandata sulla terra dagli dei delle tenebre, prima che "Septerios", la luna nera, oscuri Fulax, che con i suoi raggi benigni proteggeva il mondo.

Arcade ed esplorazione con più di 150 locazioni, bellissima grafica, dettagliate animazioni, tantissimi oggetti da raccogliere ed usare, armi di diversa potenza, nemici astutissimi e trappole mortali. Le colonne sonore e la grafica d'atmosfera creano un'ambientazione fantasy difficile da eguagliare.

Difendete la cara... vecchia terra!

Grafica superba per uno splendido gioco!

Ski or Die

AMIGA - PC - C64

Questo clone di Skate or Die su PC, entusiasmerà chi vuole sciare senza rischiare fratture... che sogno!

Non si deve mai cambiare tattica quando si sta vincendo! Electronic Arts è sicuramente una calda sostenitrice di questa teoria. Ski or Die è una fredda trasposizione della celebre simulazione sportiva Skate or Die. La prima versione in nostro possesso, gira su PC ma sono previste anche versioni su C64 e Amiga. Nessuna innovazione nel sistema di gioco. Nel menu troverete Snowboard Half-Pipe, Acro Aerials, Invertube Thrash, Snowball Blast e Downhill Blitz. Tutte queste prove non sono ancora integrate nella versione in nostro possesso. Ma quelle che abbiamo visto sono edificanti: la Snowball Blast, è una tra le sequenze più riuscite e soprattutto la più simpatica. Dovete eliminare i vostri avversari a colpi di palle di neve! La partita finisce quando avete eliminato tutti gli avversari o quando vi sarete trasformati in un omino di neve. Nella Downhill Blitz, il giocatore controlla uno sciatore che deve superare piste tremende il più rapidamente possibile. La prova più curiosa si chiama Snowboard Half-Pipe. Controllate un surfer su una pista piuttosto complessa. Evitando gli ostacoli, il surfer esegue figure simili a quelle dello skateboard. Buona la qualità dell'animazione. Ski or Die sarà disponibile al più presto nella versione PC, seguiranno le altre.

La spettacolare prova Acro Aerials

Escape From Hell

PC

Escape From Hell vi invita a penetrare nel dominio di Satana alla ricerca dei vostri più cari amici.

Le Stench Beast attaccano senza preavviso

Electronc Arts

In tutt'altro registro, ma ugualmente prodotto da Electronic Arts, Escape From Hell arriva direttamente dall'inferno! E, come se non fosse abbastanza, questo gioco di ruolo vi porta direttamente nell'antro di Belzebu in persona. Curiosamente, non troveremo l'abituale universo heroic/fantasy, ma il nostro: il

Uno spettro: ostile o amichevole?

mondo del XX secolo. L'eroe deve affrontare i demoni dei tempi moderni che sono presenti dappertutto. Questo vale sia per i rocchettari che per i politici...!! Lo scenario è classico. La vostra ragazza e il vostro migliore amico sono stati rapiti dal Maligno Immortale. Dovrete ritrovarli e questo vi obbligherà a esplorare infernali e lugubri contrade. Potrete visitare città segrete costruite in paesaggi vulcanici. Alcuni personaggi, spesso tristemente celebri, saranno i vostri interlocutori come, per esempio, Gengis Khan, Dante, Bonnie & Clyde, Dr. Jekill, Mozart, Al Capone e molti altri! Se sarete svegli, otterrete un incontro con Satana in persona. Ma prima di arrivare a questo, dovrete risolvere dei misteri. Fortunatamente il vostro giovane eroe può chiamare altri personaggi per aiutarlo nella sua ricerca. Si trovano in questo soft tutte le opzioni tradizionali dei giochi di ruolo. Potrete dialogare, combattere, lanciare incantesimi, ecc. La preversione in nostro possesso (su PC) ci ha permesso di apprezzare la grafica. Quanto all'interesse, non si può ancora giudicare e dovremo attendere la versione definitiva.

Crociera per un cadavere

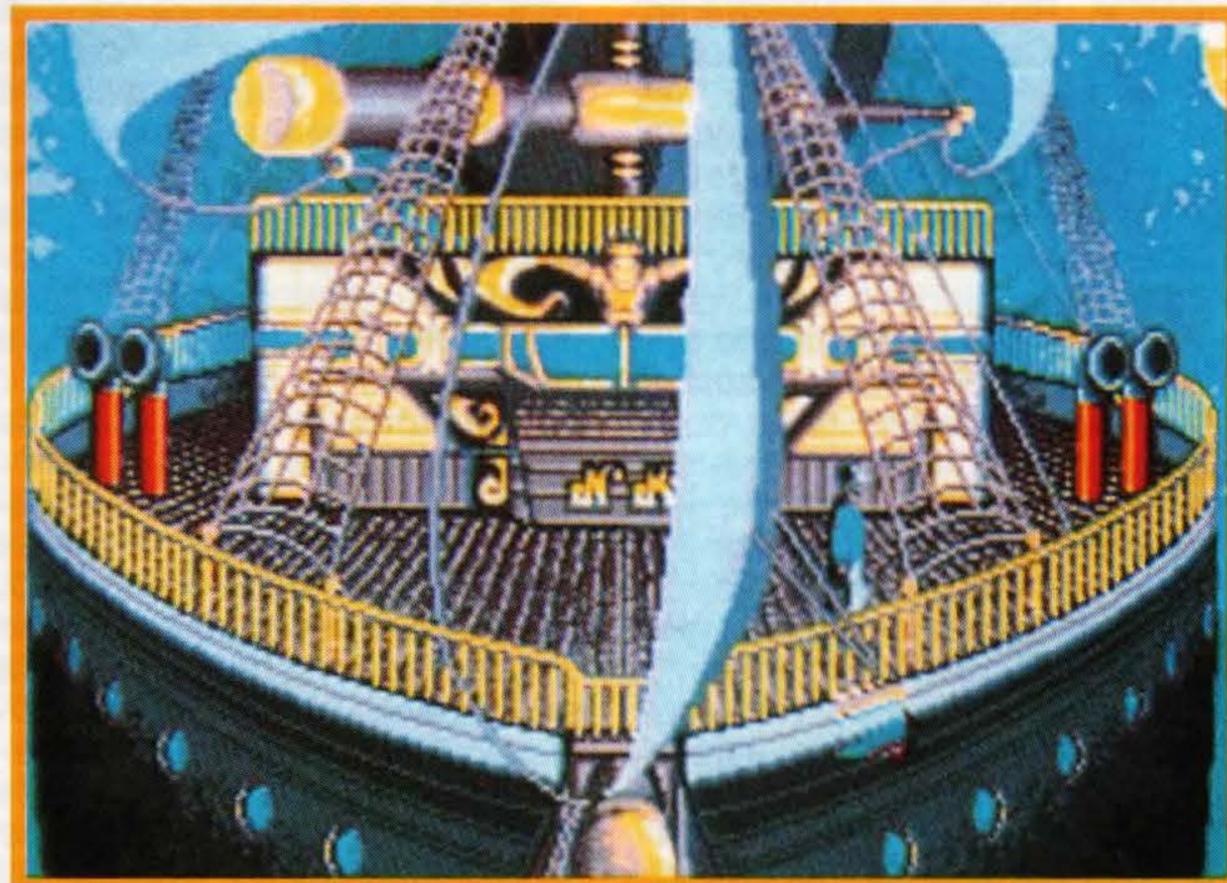
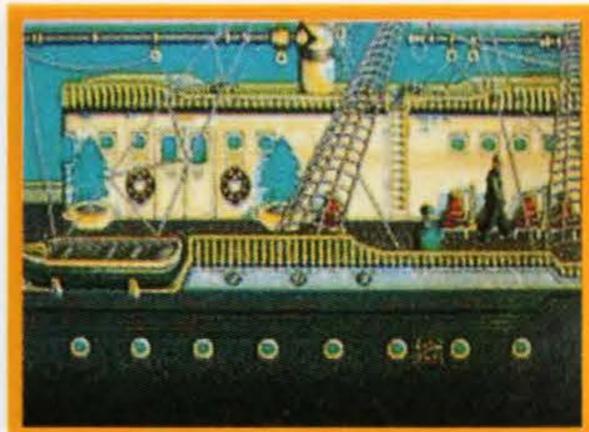
ST

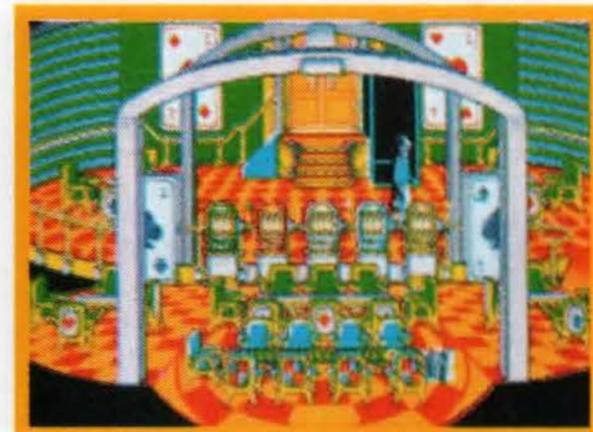
Un'inchiesta in cui i dialoghi sono vitali per scoprire il colpevole di un sordido crimine.

Delphine Software

Ci troviamo agli inizi del secolo; Niklos Karaboudjan, un ricco armatore greco, viene assassinato nella sua cabina in circostanze molto misteriose. Hector, fedele valletto di Niklos, avverte subito l'Ispettore Raoul Dusentier (il personaggio che voi incarnate). Raoul è conosciuto per la sua opera intitolata "La criminologia tra le api". Raoul trova Karaboudjan nella sua cabina, riverso a terra nel suo ufficio con un coltello nella schiena. Dopo aver esaminato il corpo, l'Ispettore comincia un'ispezione metodica della cabina e fa alcune domande a Hector. Rileva interessanti indizi e raccoglie numerose informazioni. Dopo alcuni minuti, la luce si spegne e Raoul e il valletto ricevono una bella botta in testa. I decori del gioco rendono bene l'aspetto lussuoso del battello da crociera della Belle Epoque. I dettagli come i colori della grafica rinforzano questo ambiente anni '20-'30. Paul Cuisset, ha lavorato circa due mesi per mettere a punto lo scenario. Dopo viene la fase in cui definisce tutti i luoghi in cui si svolge il gioco. I tranelli e altre idee si integrano in generale in questo stadio di programmazione. La "StoryBoard" molto dettagliata è disegnata e questo prenderà altri tre o quattro mesi. Poi tutto lo staff lavora tenendo sott'occhio questa trama. Noi non abbiamo visto che alcune sequenze di questo programma. Attendiamo la versione finale.

 A.C.

Tutto si svolge su questo battello per miliardari (ST)

L'inchiesta comincia (ST)

Alla ricerca di indizi

Interno da anni '30

Harricana

AMIGA - PC - CPC - ST

E' stato lanciato simultaneamente col rallye Harricana, il soft che porta lo stesso nome ad opera dei programmatori della Loriciel. Abbiamo indagato sul suo progetto, concezione e programmazione e abbiamo scoperto che...

Ecco come si presenta la versione PC in configurazione CGA, vedremo presto anche quelle su Atari ST e Amiga.

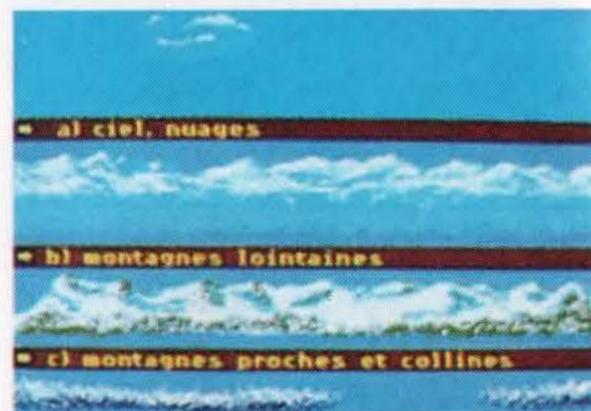
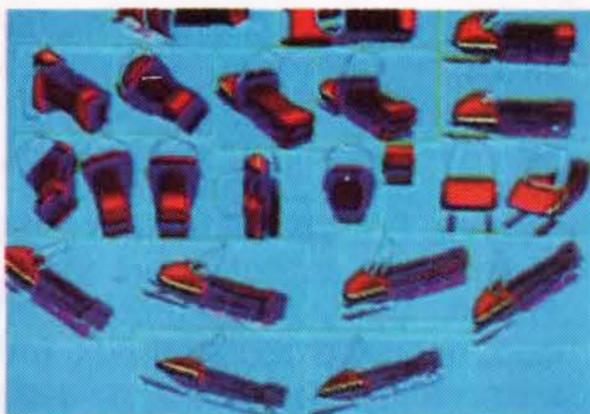
Loriciel

...l'idea nacque da un incontro tra un famoso pilota di automobili e tutta l'equipe della Loriciel. Harricana, la gara internazionale di gatti della neve Quebec/Canada che si è tenuta per la prima volta nel febbraio scorso e che rischia di soppiantare, a causa della sua difficoltà e in interesse la Parigi-Dakar! 2.500 chilometri di piste, dodici tappe e temperature che si avvicinano ai -40°, il richiamo del Grande Nord: ecco la sfida del 1990. Come con il celebre Porche Turbo Cup, il soft Harricana, è stato preparato con cura nel giro di un anno in casa Loriciel e ci sembrava giusto dedicargli una hit bypassando l'anteprima. Approfittiamo dell'avvenimento per offrirvi un'analisi del progetto e delle astuzie di programmazione, i segreti della riuscita con tutto lo staff di Harricana! Alla base del progetto, René Metge che è, con Nicolas Hulot, l'organizzatore di questo rallye. Il Presidente della Loriciel, Laurant Weill, si è subito interessato a questa nuova sfida. Ha così ottenuto il diritto di esplorazione della prova e messa a punto, inoltre, il programma permette di tener aggiornate le classifiche delle squadre durante la gara. Harricana, è stato messo in cantiere su basi reali, basti parlare del percorso, che come nella prova reale si svolge tra Montreal e Radisson, all'estremo nord del Canada. René Metge ha aiutato nella concezione del pilotaggio e la grafica lavora sulla videata filmata durante un giro di prova atto a scegliere gli elementi che costituiscono lo scenario del gioco: ci sono voluti tre mesi di programmazione per terminare il progetto. Il soft è fedele alla versione reale della corsa. Venti concorrenti si lancino sulle piste innevate. Il fine dell'avventura è quello di portare a buon termine le dodici tappe proposte, sapendo che ogni giocatore che si classifica in ultima posizione in una tappa, viene definitivamente escluso dalla gara. A fianco dello scenario, Bernard Auré, ci ha descritto l'orientamento che prende l'avventura sui vostri schermi. Non trovate in questo soft un pilotaggio sullo stile di Porche Turbo Cup. Nessuna corsa folle, nessun bordo di pista da evitare. In compenso, dovete tracciare una mappa per ogni tappa e quindi cercare di non perdervi nelle immense pianure canadesi. Il territorio di ogni prova permette al pilota di girare in tutte le direzioni mentre avanza nella gara. Un'uscita a destra della mappa, per esempio, sposta il vostro gatto della neve sulla destra del territorio alla stessa distanza dal punto d'arrivo.

Fortunatamente non è possibile fare marcia indietro e dunque impossibile girare in tondo. La strategia è interessante. Bisogna prendere dei punti di riferimento, tener conto dei concorrenti che vi precedono o vi seguono e sicuramente, evitare gli ostacoli... Una trovata geniale dei programmatori è l'inserimento nella mappa di bordo, di un'opzione "videoregistratore". Questa vi

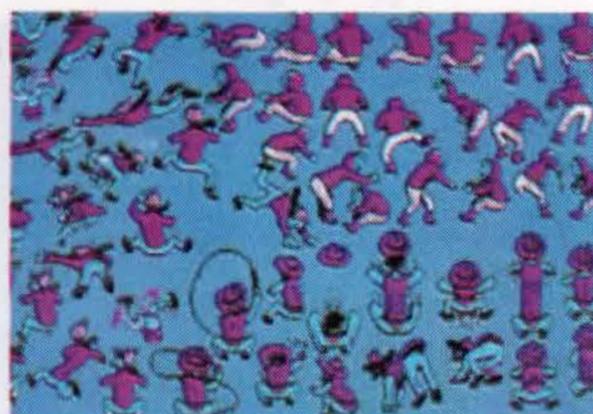
Una sigla ben lavorata e animata...

Bernard Auré, ideatore del progetto

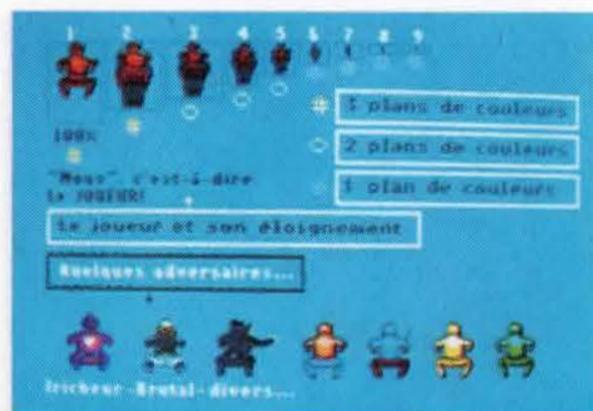
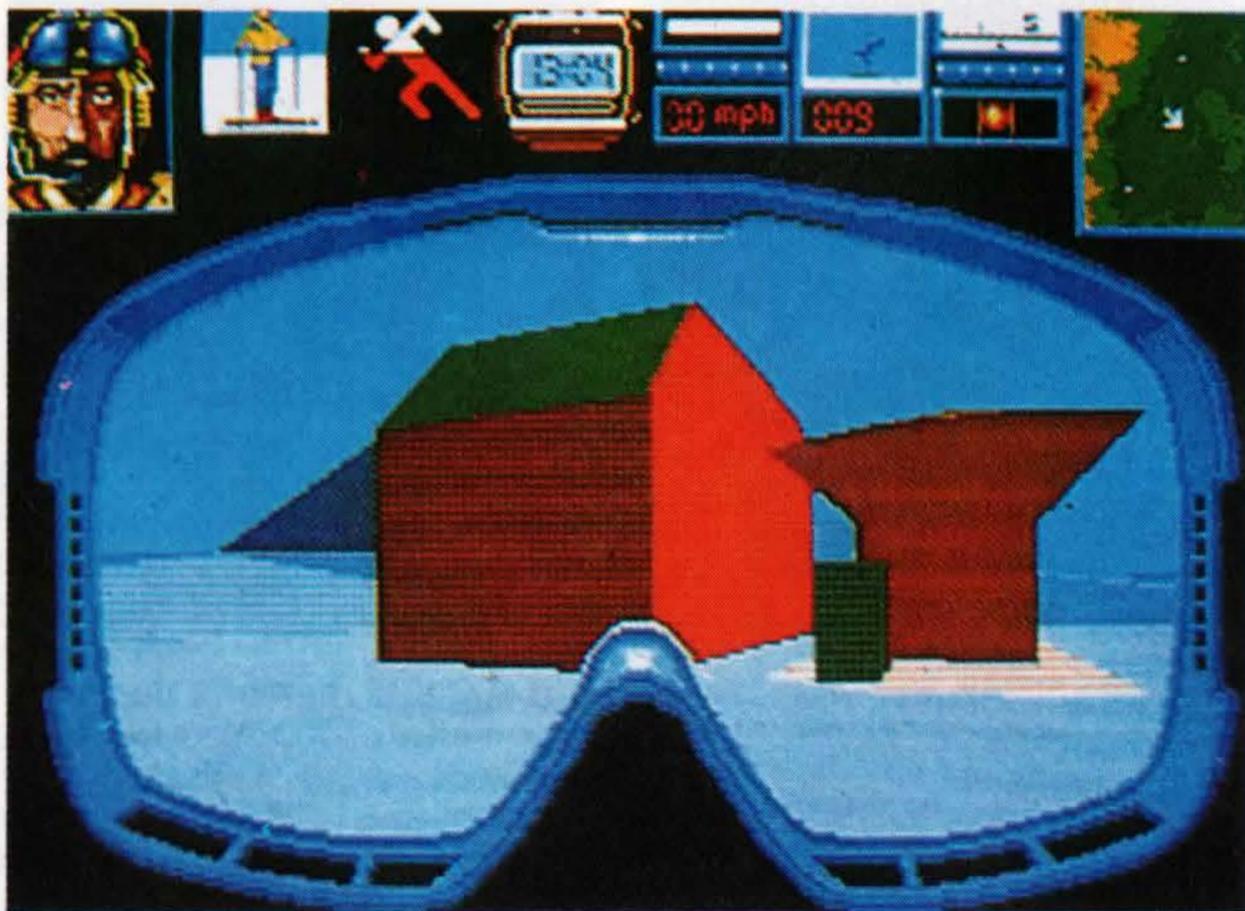
Diversi tipi di cielo nelle versioni 16 bit

Varie posizioni del Gatto della neve

permetterà in ogni momento di risalire i tempi, di tornare sui vostri passi dopo aver tentato un altro passaggio e di rimediare agli errori di pilotaggio. Non abbiamo provato questa opzione ma, se funziona, si tratta, senza alcun dubbio, di una carta appassionante. Per porre rimedio all'aspetto monotono del pilotaggio di un gatto della neve (confrontato a quello di una Porche...) lo staff, per finire, ha aggiunto allo scenario un aspetto ludico/comico: "Ho subito pensato ai Folli del volante, serie televisiva che aveva per eroi personaggi spericolati...". Risultato: sei dei diciannove partecipanti gestiti dal computer sono dei personaggi di carattere. Tra questi, uno ha la tendenza a correre dietro alla sua bicicletta, un altro fa di tutto per mandarvi a schiantare contro un albero, altri ancora usano tattiche ignobili e subdole per vincere, ecc. Aggiungete a ciò dei personaggi animati stile fumetto a dare la partenza di ogni prova o a convalidare gli arrivati ed ecco che il soft miscela humor, ludismo e abilità. Ancora due aspetti si mischiano nell'avventura: reale per il disegno dei paesaggi, comico per la partenza, gli arrivi e i visi degli strani personaggi sopracitati. L'autore ha preferito lavorare, prima di tutto, per la versione PC. "E' più facile pensare ai

Disegni eseguiti sotto Cyber Paint

disegni in CGA quattro colori, per poi lavorare per i 16 bit". Le schermate che vi presentiamo sono dunque quelle della versione PC che è quella già pronta. Le tavole di lavoro mostrano, al contrario, l'adattazione su 16 bit. Graficamente, lo staff della Loriciel, usa per questo soft, le tecniche conosciute per sfruttare tutta la memoria disponibile. Su una tavolozza di 16 colori (versione 16 bit, ST e Amiga), gli sprite non ne utilizzano che otto, fatto che offre un guadagno di bytes apprezzabile. Allo stesso modo, nel momento in cui un "gatto" si sposta verso la parte bassa dello schermo, utilizza quattro colori e poi due. In questo modo gli sprite sfruttano meno memoria e corrispondono alla visione reale: l'occhio umano discerne sempre meno i colori mentre l'oggetto che osserva si allontana. Questa tecnica è dunque pratica e... realistica! Harricana utilizza otto ingrandimenti, che dividono in quattro l'ingombro di memoria. Altra astuzia usata dai programmatori di Harricana, è l'utilizzo del modo "due schermi". Mentre con West Phaser, per esempio, gli spostamenti di ogni sprite erano trattati individualmente, con Harricana si alternano a grande velocità due schermi, un po' alla maniera dello sfilare delle immagini al cinema. Ogni nuova schermata è ridisegnata e tiene conto dei movimenti di tutti gli sprite. Un guadagno considerevole visto il numero di oggetti in movimento! Tutte queste tecniche donano ad Harricana carte vincenti in fatto di grafica, soprattutto nella versione 16 bit.
Un elicottero attraversa i cieli di ST e Amiga e, soprattutto, appaiono sulla vostra mappa di bordo, le teste fumettistiche dei personaggi che vi precedono o vi stanno alle spalle, una specie di specchietto retrovisore, molto utile per sapere con anticipo l'arrivo di un concorrente e agire, così, di conseguenza!
Indispensabili per l'ambiente della corsa, i suoni sono parte integrante della programmazione di un soft ludico. Harricana, utilizza un programma messo a punto su Porche Turbo Cup, che richiama le note al momento desiderato. Questa tecnica utilizza

I vari protagonisti in varie riprese

meno memoria di quella che occorrerebbe per una digitalizzazione integrale di un pezzo musicale. In concreto, si passa da 600 K a 100 K di memoria usata per un minuto di musica. Dall'altra estremità della catena, parte "terrena" se si può dire, Michel è il responsabile del contenuto musicale. Visto che non suona più con l'orchestra Splendid, Michel ora va a spasso con il suo registratore nei circuiti per registrare i suoni di Turbo Cup e nei luna-park di Crazy Shot. "Registro dei suoni, che userò in seguito", dice. Per Harricana, Michel se ne è andato in Canada per incontrare i gatti della neve! Per la musica, tutto avviene nel suo Home Studio. Per gli amatori, Michel usa un Sintetizzatore DX 7, un sampler Akai e un sequencer Notator. Cosa ne pensa del suo lavoro all'interno della Loriciel? "La musica viene prima di tutto. Io lavoro in un recinto e ho a disposizione un numero di byte ben preciso per esprimermi liberamente. E' dura... ma è anche appassionante! Bisogna guardare all'essenziale, è un buon esercizio di stile... Su CPC sono io che programmo in Basic e ciò mi diverte molto".
Se il soft è all'altezza delle sue ambizioni, beato chi potrà correre al caldo, lontano dalla gelida baia di Hudson!

La moto s'allontana, effetto reale!

Grafica vettoriale 3D a superfici piene

Midwinter

AMIGA - PC -ST

Questo gioco trae spunto da una catastrofe: la Terra, già attaccata dall'inquinamento, viene colpita da un meteorite che sregola il suo clima. Riuscirete a salvare il mondo?

Microprose

L'azione di Midwinter si svolge negli anni 2010-2020. Il surriscaldamento del pianeta ne è una ben crudele realtà. La nostra stupida incoscienza (siamo solo noi a pensare che la nostra intelligenza sia superiore!) ha creato qualcosa di ormai irreversibile: l'inquinamento dell'atmosfera è irreparabile. I "grandi" del mondo tentano di risolvere il problema dell'innalzamento del livello del mare. E' allora che avviene una catastrofe di tale entità da distruggere la Terra. Una gigantesca meteora cade sul pianeta, all'altezza della giungla birmana. L'esplosione sviluppa una potenza confrontabile a una bomba atomica da 10.000 megatoni. I frantumi e altri residui proiettati nell'atmosfera terrestre privano il pianeta dei raggi solari. Le conseguenze climatiche sono più che allarmanti. Un raffreddamento generalizzato del mondo è meccanico. Per coronare il tutto, un terremoto in America provoca una serie di esplosioni vulcaniche che servono solo a peggiorare ulteriormente la situazione. La temperatura del pianeta raggiunge in breve tempo i -25°! Questo scenario apocalittico che vi stiamo descrivendo, stilato dagli esperti della Climatic Research Unit, può diventare reale sulla nostra buona, vecchia Terra! Fatto che rende lo scenario di Midwinter più interessante. D'altronde si può verificare questa autentica preoccupazione ben interpretata nel gioco, nei più piccoli dettagli. La parte grafica che ci intressa di Midwinter si riferisce al successo di un gruppo di eroici pionieri. Essi riescono, non facilmente, a rendere un'isola abitabile. In effetti, un ingegnoso sistema di riscaldamento dell'isola, ne fa un rifugio salutare in mezzo a un'inferno di ghiaccio quale è diventato la Terra. Un bel giorno, gli abitanti si rendono conto che la parte sud dell'isola non dà più segni di vita. A prima vista, degli invasori tentano, o almeno così sembra, di appropriarsene. Questo gioco inclassificabile lega strettamente strategia, avventura e azione. La vostra missione è di proteggere i punti strategici del sistema di riscaldamento dell'isola e respingere gli invasori. Come "boss" dovrete reclutare, al massimo, trentadue personaggi che vi aiuteranno nell'avventura. Dei piani e delle mappe (con l'opzione zoom) vi permetteranno di valutare in qualunque momento la situazione. Le sequenze d'azione sono servite da grafiche vettoriali a superfici piene. Si tratta principalmente di tre modi di spostamento: lo sci, il "buggy" da neve e il deltaplano. La Micropose afferma, che tutto il sistema di gioco è concepito per donare al gioco stesso, una grande profondità e una convivialità eccezionali.

La prima versione di Midwinter non è, comunque, giocabile e non ci ha permesso altre valutazioni. La sua uscita è prevista su ST, Amiga e PC.

E.F.

A bordo del veicolo delle nevi

Un vetro va bene, ma tre...

Sugli sci...

Loom

PC - AMIGA - ST

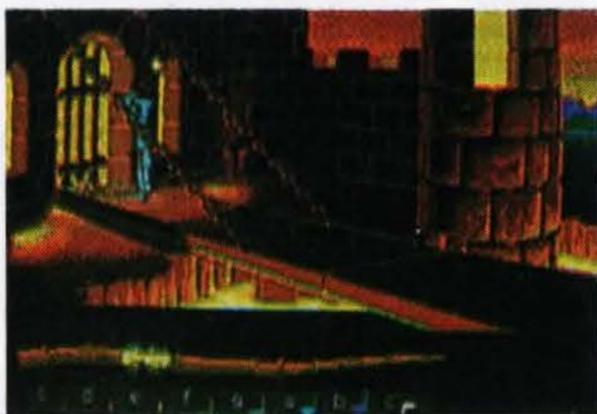
Loom è un gioco incantevole, poiché i sortilegi ne costituiscono la principale risorsa.

Lucasfilm

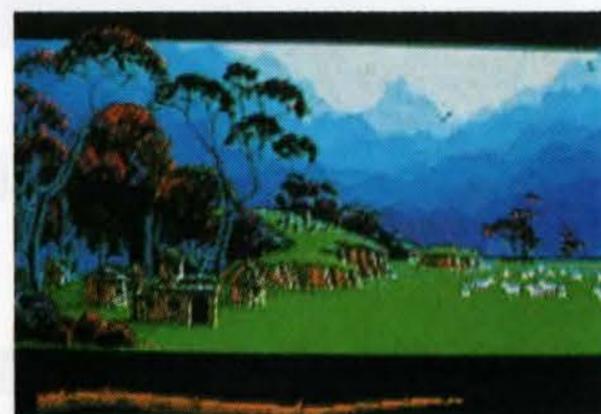
In fatto di sistemi di gioco nel regno dell'avventura, le innovazioni realmente sorprendenti sono abbastanza rare. Attualmente esistono giochi d'avventura grafica, animata e gestita con il mouse come Les Voyageurs du temps, Déjà Vu o Indiana Jones (sistemi di icone o comandi). E' un piccolo scorcio, ma ci permette di misurare l'evoluzione del genere che, a prima vista, adotta sempre più tecniche cinematografiche. Loom, il prossimo soft della Lucasfilm Games, ne è un perfetto esempio. In più, esso pone una nuova pietra nell'evoluzione dei sistemi di gioco. Loom è un gioco interamente grafico, animato e in 3D. Quello che ci interessa particolarmente, è la sua interfaccia di comunicazione. Essa non necessita di alcuna entrata di testi. Il giocatore utilizza in tutto e per tutto una sola icona! Quest'ultima rappresenta una bacchetta magica divisa in otto segmenti che corrispondono ognuno a una nota musicale. Correttamente associate, queste note diventano delle potenti formule magiche. Così, Bobbin, l'eroe di Loom, agisce e influenza il mondo che gli sta attorno tramite l'uso della magia. Si, avete letto bene, l'unico gesto interattivo del giocatore è quello di lanciare sortilegi! Solitamente, in questo genere di soft si passa molto tempo a fare inventari, a cimentarsi in statistiche e a risolvere le ambiguità dell'interfaccia di comunicazione. Ciò che i giocatori di fantasy amano veramente, è il potere, essi vogliono compiere evoluzioni senza timore, attraverso passaggi vasti e esotici, lanciare incantesimi sugli oggetti e osservare cosa accade.

Una città fantasmagorica

Loom, un game nel quale la musica serve da guida

Ponti levatoi su fossati infiammati

Loom si svolge in un'epoca passata: l'era delle Grandi Gilde. Bobbin, l'eroe, appartiene alla potente gilda dei tessitori, personaggi dotati di poteri magici. La storia comincia tristemente, gli anziani della Gilda sono spariti misteriosamente, rapiti da una forza occulta e malefica. Unico sopravvissuto a questo misfatto, Bobbin dovrà ritrovare gli anziani. Ma ciò è possibile solo infrangendo l'incantesimo che li tiene prigionieri. Bobbin deve dunque affrontare la forza del male che mette in pericolo l'universo.
Eccetto l'esplorazione del mondo di Loom, l'apprendimento delle magie è l'attività chiave dell'avventura. Per esempio, quando Bobbin è in presenza di una magia, la sua bacchetta brilla e risuona. Supponiamo che scopra un pezzo di tessuto di color verde. Sentirà quattro note musicali; se il giocatore ripete queste quattro note sulla bacchetta, colorerà in verde, per esempio un tessuto bianco. Allo stesso modo, il canto delle civette permette di vedere al buio. L'uscita di questo soft è stata molto attesa, già lo riportammo, come anteprima, sul numero 4 dell'ottobre scorso della Guida. Come si può vedere dalle foto, anche su PC la grafica è molto valida. A questa versione seguiranno entro breve tempo quelle per Atari ST e per Amiga.

M.B.

Bella grafica su PC

Una lotta impietosa nella Chicago del proibizionismo

The Untouchables

ATARI ST

Sventagliate di mitra e whisky a gogo, gangster che bisogna abbattere sparando dai tetti e i sicari di Al Capone che vi rendono dura la vita: il vostro dito freme impaziente sul grilletto della vostra fedele colt.

Ocean

I film di successo sono un'eccellente fonte d'ispirazione per Ocean, visto che questa è la terza versione riuscita in poco tempo. Dopo Robocop e Batman, ecco l'adattamento di The Untouchables (Gli Intoccabili), che arriva ad oltre un anno dall'uscita del film. Come i programmi precedenti, questo gioco è fedele allo spirito del film, di cui riprende le grandi scene. Eliot Ness ed i suoi intoccabili sono ingaggiati in una lotta mortale contro gli uomini di Al Capone. Il primo livello è un gioco di piattaforme a scrolling multidirezionale, nel quale dovete scoprire delle prove contro il padrino di Chicago, cosa, come risaputo, non proprio facile. Armati di mitraglietta, affrontate gli uomini di Capone in un deposito, che dovete esplorare saltando su delle casse. Bisogna reperire il corpo del reato, evitando i tiri dei gangster che vogliono impedirvelo. I due livelli seguenti sono degli shoot'em-up nei quali voi spostate un cursore col joystick. In una serie di vicoli, dovete abbattere i gangster che stanno in agguato dietro le finestre delle case, facendo attenzione alle auto che vi lanciano candelotti di dinamite. Tirate due colpi di fucile, poi riparatevi dietro un muro al fine di ricaricare. Questa scena è tra quelle rappresentate con maggior realismo.

Il livello seguente riprende la più celebre scena del film, quella che si svolge nella stazione. Voi scendete le immense scale abbattendo i gangster che tentano di sbarrarvi la strada e dovete proteggere il bambino che si trova nella sua carrozzina nel bel mezzo della sparatoria. Questa volta, la scena è vista da sopra e molto ben disegnata. In seguito, avete dieci secondi per abbattere l'ultimo gangster. Il sesto livello riprende l'ultima, suggestiva, scena del film che vi coinvolge in una folle corsa sui tetti.

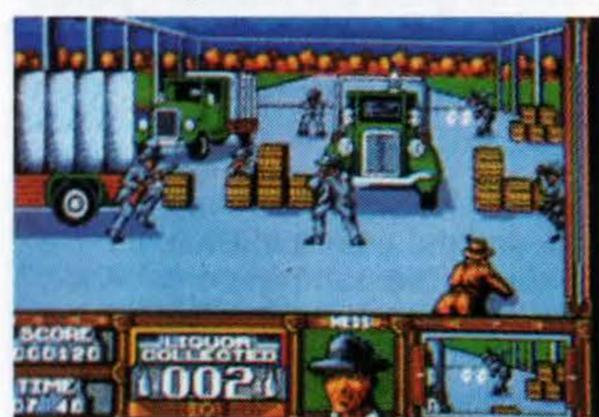
Ocean vi offre una volta di più una realizzazione di qualità. La grafica come l'animazione sono ben riuscite e la giocabilità è eccellente. Questo nuovo programma non è così ricco come Batman, perché l'azione si riduce a sparare su tutto ciò che si muove. Le diverse scene sono sufficientemente variate per ravvivare l'interesse del gioco. Come la maggior parte dei programmi della Ocean, il livello di difficoltà è abbastanza elevato, ma è sempre possibile progredire passo dopo passo se ci si mette un briciolo d'impegno.

Uno shoot'em-up molto avvincente.

A.C.

Tipo	*Shoot'em-up*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Nel deposito dei gangster

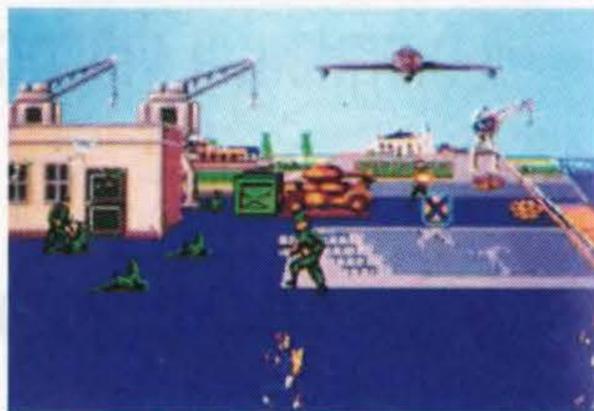
I trafficanti passano la frontiera

Eliot Ness li blocca sul ponte

Cabal

AMIGA

Fate esercizio di flessione delle falangi prima di mettere il dischetto: ne avrete bisogno! Innumerevoli nemici cercano di abbattervi e solo un'estrema mobilità vi salverà dai proiettili e dalle granate. Cercate di trovare un partner: due Rambo valgono più di uno!

Un gioco arcade nella linea di Operation Wolf

Ocean.
Questo shoot'em-up ha riscosso un buon successo nelle sale giochi. Un anno dopo l'uscita del non meno celebre Operation Wolf, Ocean insiste e segna ancora una volta uno splendido goal. Questi due programmi presentano numerose somiglianze. Il principio di gioco è lo stesso: armati d'un fucile mitragliatore e di granate, penetrate nel campo nemico, per affrontarvi intere armate sempre pronte a spedirvi nell'aldilà se non siete abbastanza veloci nello sbarazzarvi dei nemici.
Quelli dal grilletto facile ne saranno rapiti, perché Cabal è un gioco molto violento che non lascia un istante di respiro. I nemici sono tanto rapidi quanto numerosi e non perdono l'occasione di spararvi addosso o di lanciarvi qualche granata per farvi svolazzare a far compagnia agli "angioletti". Contrariamente a Operation Wolf il vostro uomo è rappresentato sullo schermo e lo dovete spostare senza sosta per evitare i proiettili che gli sfrecciano intorno. Ma è impossibile sparare avanzando! Fin dalle prime partite si ha spesso la tendenza a lasciarsi trasportare dal fuoco e dall'azione, e ciò può essere fatale. Con le vostre granate potete distruggere i carri blindati nemici e diversi baraccamenti. Questo è molto utile perché tali costruzioni riducono il vostro campo di tiro e liberando lo spazio intorno a voi forzate il nemico ad uscire allo scoperto. Ogni tanto, degli aerei nemici passano a volo radente sul campo di battaglia sparando con tutte le loro mitragliatrici. Non si può certo dire un gioco tranquillo e non sarete troppi in due per affrontare tutte queste insidie.
Ci si può riuscire anche da soli, ma è molto più appassionante giocato a due e l'equilibrio delle possibilità è migliore. Questa versione è molto fedele al gioco arcade, di cui si ritrovano tutti gli elementi. La grafica è eccellente e l'animazione irreprensibile. In più, qui il tiro è molto più preciso che in Operation Wolf, ciò è fondamentale in questo tipo di programma in cui è richiesta la precisione. Ci si appassiona subito al gioco e benché l'azione sia particolarmente ripetitiva, non ci si stacca un solo istante. La versione testata non era del tutto terminata, non abbiamo quindi potuto giudicare degli effetti sonori, ma essi dovrebbero essere interamente digitalizzati. Cabal è uno shoot'em-up che conquista. Molto efficace!

M.B.

Evitate le granate!

Ogni viabile cela insidie

Ed eccovi al porto...

Tipo	*Arcade*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	-

Ghouls'n Ghosts

ATARI ST - AMIGA - C. SEGA

Prendete una bella boccata d'aria prima d'immergervi nell'azione, non avrete spesso l'occasione di riprendere fiato!

Capcom. David Broadhurst; grafica: Andrew Threlfall; musica: Tim Follin.

Ghost'n Goblins figura fra i più grandi successi arcade e si attende con impazienza la versione 16 bit sulla quale la Elite lavo-

I mostri perdono la testa

ra da oltre un anno. Capcom, è molto più rapida, e il seguito di questo programma leggendario arriva su ST. Si ritrova con piacere il cavaliere in nuove avventure, macabre come le precedenti. La ricerca comincia in un cimitero, ma questa volta non sono più dei morti-viventi che escono da terra, ma la morte stessa, armata della sua falce. E anche gli avvoltoi, nascosti fra gli alberi, minacciano i nostri eroi. Fin dai primi secondi si avverte il tono del gioco, ci si deve battere con accanimento per guadagnare il minimo pezzo di terreno. A volte, un mago spunta da una bara e bisogna abbatterlo al più presto prima che abbia il tempo di gettarvi un incantesimo. Infatti, se non siete abbastanza rapidi, correte il rischio di essere trasformati in anatra. Fortunatamente, ciò non durerà che qualche secondo, ma, durante questo tempo, sarete totalmente vulnerabi-

La morte (brr!) si aggira attorno al cavaliere Arthur..

li. Affronterete mostri spaventosi, tartarughe giganti, piante carnivore, ponti che crollano sotto i vostri piedi ed altre piacevolezze del genere. Come nel gioco precedente, il cavaliere perde la sua armatura quando viene toccato una prima volta e si riduce a un mucchietto di ossa al secondo colpo ricevuto. Dal lato realizzazione, Ghouls'n Ghosts non è riuscito come Strider, soprattutto la grafica è deludente. Gli sprite

I maghi vi trasformano in anatra

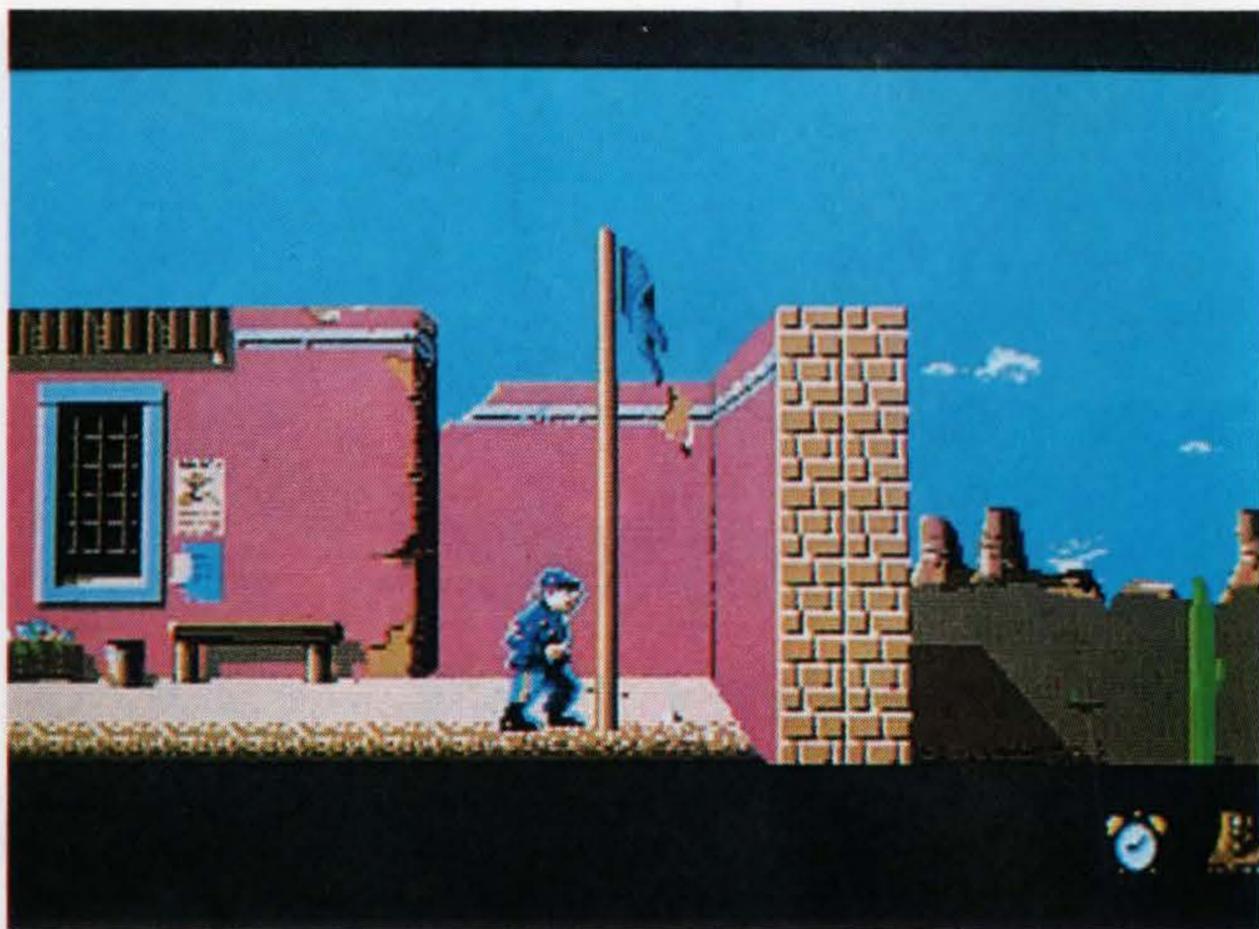
sono ben disegnati, ma abbastanza piccoli e ci si sarebbe augurati che le scene fossero un po' più dettagliate. Comunque, certi mostri sono abbastanza riusciti, come quello con la testa in fondo alle braccia. Lo scrolling è fluido e l'animazione dei personaggi gradevole. E' un gioco difficile, ma si può davvero progredire. L'azione si svolge in un universo fantastico particolarmente seducente. *M.B.*

Nota

La versione ST Ghouls'n Ghosts non richiede commenti particolari: grafica gradevole, animazione di qualità ed effetti sonori ben resi. Ma quando si è vista la versione Sega 16 bit, ci si smonta presto. La versione console è dieci volte meglio: schermo pieno, molto più colorata, animazione degna di un cartone animato, grafica ben dettagliata e scene superbe e variate. Il programma ROM della console non basta a giustificare la differenza. Programmatori, mettete alle strette ST ed Amiga e vedrete che essi sono capaci di far molto meglio di quanto ci serviate abitualmente!

Mad Max

Tipo	*Arcade*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

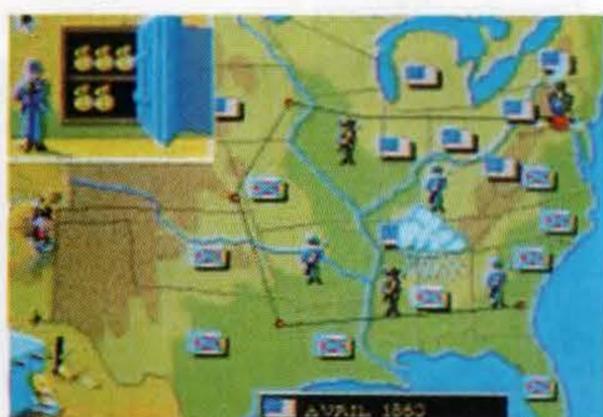
I mostro di fuoco

La presa del forte nemico: superba, ma fin troppo rapida

North and South

AMIGA

Puro divertimento, ecco l'oggetto di questo gioco che mette in scena la guerra di secessione con camion, fanteria e cavalleria. Ci si impadronisce ben presto del meccanismo molto semplice, che non acquista vigore che con un avversario umano.

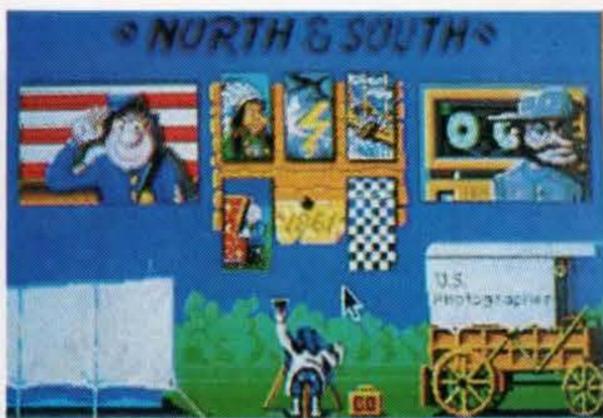
Infogrames. Programmazione: Stephane Baudet, Vincent Belliard, Alain Naccache; grafica e gags: Didier Chanfray; sonoro: C. Callet.

La presentazione di questa avventura è una piccola meraviglia. Sullo sfondo dell'inno americano, della Marsigliese, di colpi di cannone ed effetti sonori comici, le animazioni del menu generale anticipano lo spirito di questo soft azione/strategia.

Ispirato direttamente dalle avventure di Blueberry, North and South vi immerge in una battaglia piena di vivacità. Innanzi tutto manovrate le vostre unità sulla carta del territorio degli Stati Uniti. Gestiti dal mouse, i piccoli personaggi che rappresentano le vostre truppe sono molto ben disegnati. Quando il cursore punta un'unità, il computer vi indica le forze presenti. Si può trattare di truppe, di cavalleria o di cannoni. Sono queste tre forze che affronteranno presto il nemico. Quando una delle vostre unità si colloca su un territorio occupato dall'avversario, una superba animazione stile cartone animato apre un combattimento tipo azione/strategia. In veduta aerea, le forze di ciascun giocatore (umano o computer) appaiono da una parte e dall'altra del campo di battaglia. Sposterete allora a turno la cavalleria, la fanteria o l'artiglieria. Per quest'ultima, si tratta di regolare l'alzo del tiro al fine di distruggere una parte dell'armata avversaria. Una pressione sul tasto Tab ed il giocatore controlla poi la cavalleria che si lancia con grandi turbinii di sabbia. Stessa cosa per l'artiglieria. Questa fase di combattimento. che ritorna molto spesso nel gioco, è trattata molto bene: grafica chiara, effetti sonori realistici e burleschi, strategia ed azione si fondono in un equilibrio perfetto. Altri due tipi di combattimento possono anche inserirsi parallelamente ai vostri progressi sulla carta.

L'assalto al treno e l'attacco ai forti sono due combattimenti classici in veduta laterale. Sprite di buona misura, animazione molto viva e grafica dettagliata, il gioco è gradevole nei due casi. Il vostro personaggio può tirare pugni, lanciare il suo coltello, saltare gli ostacoli... Buone idee per un gioco un po' troppo rapido e ciò nuoce molto alla giocabilità. North and South presenta un difetto notevole. Se ciascuna delle scene è davvero ben disegnata, molto ludica, l'interesse del gioco è globalmente abbastanza povero, soprattutto quando si gioca contro il computer. Una partita dura raramente più di quindici minuti, anche ai livelli di gioco più elevati e per poco che

"Wargame" e raccolta dell'oro

Il disegno è simile ai fumetti...

... e le animazioni sorprendono!

Scelta delle opzioni del gioco

La fase più appassionante

Assalto al treno e presa delle casse

si sia maestri nell'arte del cannone, l'arma più efficace per decimare l'armata nemica, si vince la partita ad ogni colpo. North and South non trova il suo interesse che quando si gioca a due. Solo in quest'ultimo caso, la resistenza al campo di battaglia, le strategie consistenti nell'attaccare il treno che trasporta l'oro dell'avversario, nel difendere i suoi forti, così come nell'evitare l'attacco degli indiani, danno al gioco un'altra dimensione. Il programma acquista anche molto interesse dalla qualità delle animazioni e l'originalità degli effetti sonori. Senza il modo a due giocatori e senza la sua colonna sonora ed il buon umore dei suoi personaggi e della presentazione, North and South non sarebbe mai apparso tra gli hit.

Mad Max

Tipo	*Wargame e azione*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆☆

Nota

Generalmente gli editori si ispirano a personaggi disegnati per la produzione microludica. Tuttavia per oscure ragioni il parto è sempre traumatizzante per i personaggi dei fumetti che hanno cullato la nostra infanzia. E' ancora una volta il caso. In effetti, malgrado numerosi richiami alle divise blu, il programma dà soprattutto l'impressione di essere una bella dimostrazione, che dispone d'un aspetto strategico insufficientemente sviluppato. Un soft con durata di vita limitata.

M.B.

Nota

E' un piacere ritrovare le divise blu, tanto più che la grafica è molto fedele al fumetto. La scena dell'attacco al forte sarebbe molto riuscita, se non fosse stata accelerata alla maniera d'un vecchio film di Charlot. E' un programma seducente, ma dubito che abbia abbastanza profondità per mantenere l'interesse per più di qualche partita.

A.C.

Nota

North and South combina una grafica superba e l'humor dello stile fumettistico, sfortunatamente ciò non basta a farne un gioco avvincente. Lancio dunque un appello ai programmatori: vogliamo dei giochi che siano interessanti e ben realizzati.

E.F.

Rock'n Roll

AMIGA

No, non si tratta di un programma d'iniziazione al ballo più scatenato del secolo, ma della guida delicata, in un fitto labirinto, di una pallina che rischia ad ogni istante di rimanere bloccata. Gioco ben concepito ed avvincente, Rock'n Roll vi farà "ballare".

Rainbow Arts. Programmazione e concezione: Frank Prasse; grafica: Sebastian Dosch; suoni: Chris Husbeck.

Questa volta è avvenuto un piccolo miracolo: pensate dunque, l'ultimo programma della Rainbow Arts non è la copia di un gioco arcade e si tratta anche di un programma abbastanza originale. E' una vera sorpresa! Ma non siamo ipocriti, perché bisogna riconoscere che questo editore tedesco presenta generalmente programmi di qualità. Rock'n Roll esige certo la destrezza, ma anche la riflessione gioca un ruolo determinante. Dovete guidare una pallina attraverso 32 livelli e ciò vi impegnerà a lungo, perché questi differenti labirinti pongono numerosi problemi. Per strada, scoprirete dei teletrasportatori, delle vie a senso unico, porte che non si aprono che quando siete in possesso della chiave del colore corrispondente, ecc. Bisogna pure raccogliere i diamanti che scoprirete qua e là, per raggiungere un punteggio onorevole. La cosa più importante è procurarsi del denaro, per poter acquistare diversi equipaggiamenti molto utili. Essi presentano una gran varietà ed è fondamentale non sprecare a caso il proprio denaro. Bisogna assolutamente acquisire quelli che sono indispensabili, in funzione dei problemi specifici posti dal labirinto in cui vi trovate. Fra

Questo arnese è molto importante

gli arnesi che utilizzate più frequentemente si possono citare il piccone (che serve a colmare i buchi nel fondo), come le bombe, che permetteno di prendere delle scorciatoie. Ma è ugualmente interessante munirsi di un paracadute, grazie al quale vi potete trarre d'impaccio quando cadete nel vuoto (se siete abbastanza rapidi). Non arriverete facilmente alla fine di ogni livello, perché sarete sempre messi a confronto con problemi di ogni tipo. A volte dovete spremervi le meningi per scoprire il mezzo per procedere, altre volte bisogna dar prova di grande abilità per superare alcuni passaggi molto delicati. Ci si deve guardare da certi trabocchetti: calamite, ventilatori, pozzanghere d'acido, così come lastre che crollano al vostro passaggio. La realizzazione è di buona qualità. Certo, questo tipo di gioco non si presta proprio ad una grafica spettacolare, ma lo scrolling multidirezionale è irreprensibile. L'animazione è eccellente, il metodo di controllo al mouse molto preciso e la colonna sonora accompagna bene l'azione. Rock'n Roll sposa felicemente azione e riflessione e gli appassionati del genere saranno conquistati dalla ricchezza di questo programma, che offrirà loro lunghe ore di gioco.

C.T.

Nota

Tipo	*Azione/riflessione*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Questo piacevole programma combina armoniosamente strategia e destrezza nella manipolazione del mouse. Unico appunto, un sottofondo musicale che non ha affinità con l'argomento del gioco. Si può sapere dov'è il tasto che permette d'interrompere questo irritante ritornello?

Mad Max

Nota

Rock'n Roll è esattamente il genere di gioco che adoro. Su un tema semplice, gli editori hanno creato un programma avvincente, tanto per la grafica semplice ma molto colorata, che per l'eccellente animazione (lo scrolling multidirezionale è perfetto) e soprattutto per le progressive difficoltà sempre diverse, che si devono superare. Si vuol sempre andare più avanti e questa è la caratterestica di un programma riuscito. Solo la musica, corretta ma senza alcun rapporto col gioco, impoverisce un po' questo soft.

E.F.

E' difficile trovare la strada giusta

Rock'n Roll: un gioco d'azione/riflessione veramente tosto

Attenzione alle buche!

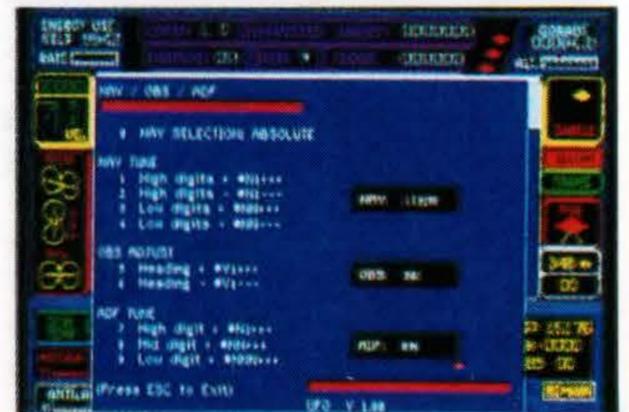
UFO

PC, OGNI SCHERMO

Dopo gli aerei, gli elicotteri, le auto ed i tank, le simulazioni si arricchiscono di un nuovo mezzo di locomozione: il disco volante!

Sublogic. Programmazione: Bruce Artwick e Hugo Feugen; grafica: Bruce Artwick, Holly Hardyman e Doug Myers.

I creatori di UFO avevano l'arduo compito di superare le possibilità di volo che offrono attualmente aerei ed elicotteri. Unica soluzione, creare un piatto futurista, aggiungergli dei reattori, delle energie legate alla gravitazione... e realizzare il tutto sui numerosissimi dischi scenario

Scelta dei parametri di volo

Pilotaggio delicato, la visione 3D esterna favorisce l'apprendimento

già disponibili. Scommessa vinta per UFO, che apporta un nuovo soffio alla simulazione ludica. Fate attenzione, perché coloro che volano d'abitudine su FS III, Falcon o F15 Strike Eagle II, getteranno nei rifiuti i loro corsi di volo... Pilotare UFO non ha niente a che vedere con tutte le vostre esperienze passate. Il veicolo, un disco volante perfettamente simmetrico, è posato sul suolo di una base. Il principio di volo è direttamente legato alla legge della gravitazione universale; dovrete misurarvi con sorgenti di energia per liberare il disco dall'attrazione terrestre. Sarà in seguito possibile utilizzare diversi reattori per spostare il mezzo "di fino" per le fasi d'avvicinamento alla nave madre.
Il soft propone tre modi di visualizzazione e naturalmente la visione cockpit e la veduta esterna 3D. L'animazione del programma è abbastanza fluida, ma è impossibile lavorare su un XT; gli AT raccolgono la sfida di giustezza. Dal lato grafico, il modo EGA è più che sufficiente per giocare a UFO. I quadri sono anche particolarmente precisi in questa configurazione, tanto il quadro di bordo che i grafici esterni. Solo gli effetti sonori deludono il giocatore, ma anche qui il PC può fruire di una scheda che ristabilisca le sorti. UFO è gestibile sia da mouse, che da joystick, che da tastiera. Ci si allena per esempio nell'atterraggio, nel docking a bordo della nave madre prima di poter abbordare la prima missione. UFO è più che un semplice simulatore e permette di esplorare tutti i paesaggi degli Stati Uniti. Quest'avventura vi invita a trovare una città ricca d'energia e ad aspirare il carburante al più presto prima di ritornare presso la nave-madre. La maggior parte delle città sono super-protette. Preparatevi a combattimenti ardui che vi obbligano a gestire perfettamente il pilotaggio dello ship prima di tentare l'avventura! Ma è proprio il pilotaggio che vince su tutti gli altri aspetti del gioco. La ricerca di energia non è che una prova che testa i vostri riflessi, la vostra abilità. Invece, l'esplorazione di numerosi paesaggi, la regolazione di una traiettoria, l'impiego sapiente delle diverse energie, dei diversi reattori, ecco il cuore della giocabilità del programma. Per esempio, si potrà memorizzare un volo e studiarlo in seguito in modo Replay. E' anche possibile modificare le condizioni meteorologiche, cambiare apparecchio, o territorio di manovra. UFO è dunque soprattutto un simulatore di pilotaggio ed è indirizzato agli affezionati di Flight Simulator III che vogliano provare nuove teorie, misurarsi con l'assenza di gravità e, perché no, combattere un po'...

M.B.

Tipo	*Volo Spaziale/strat.*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	-

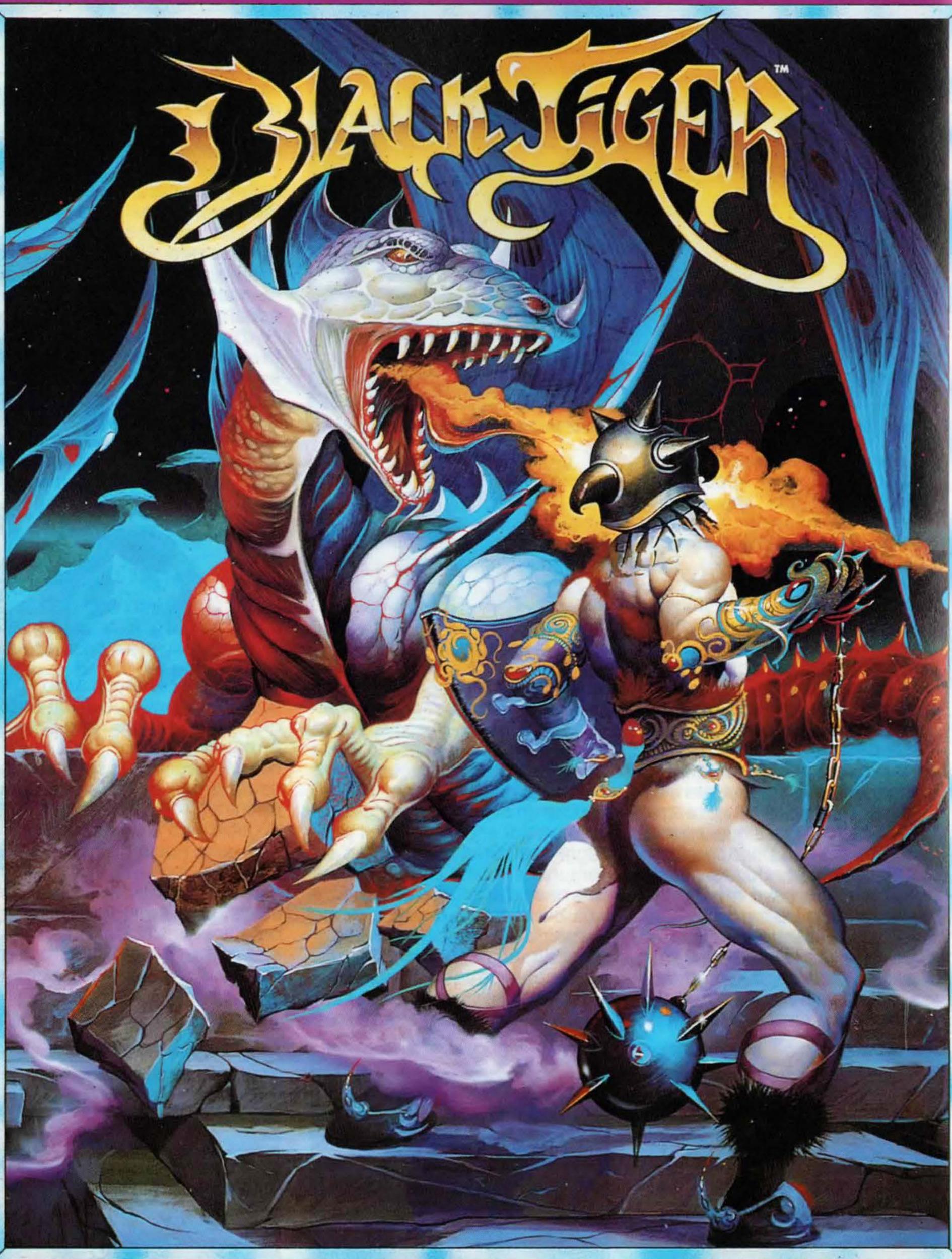
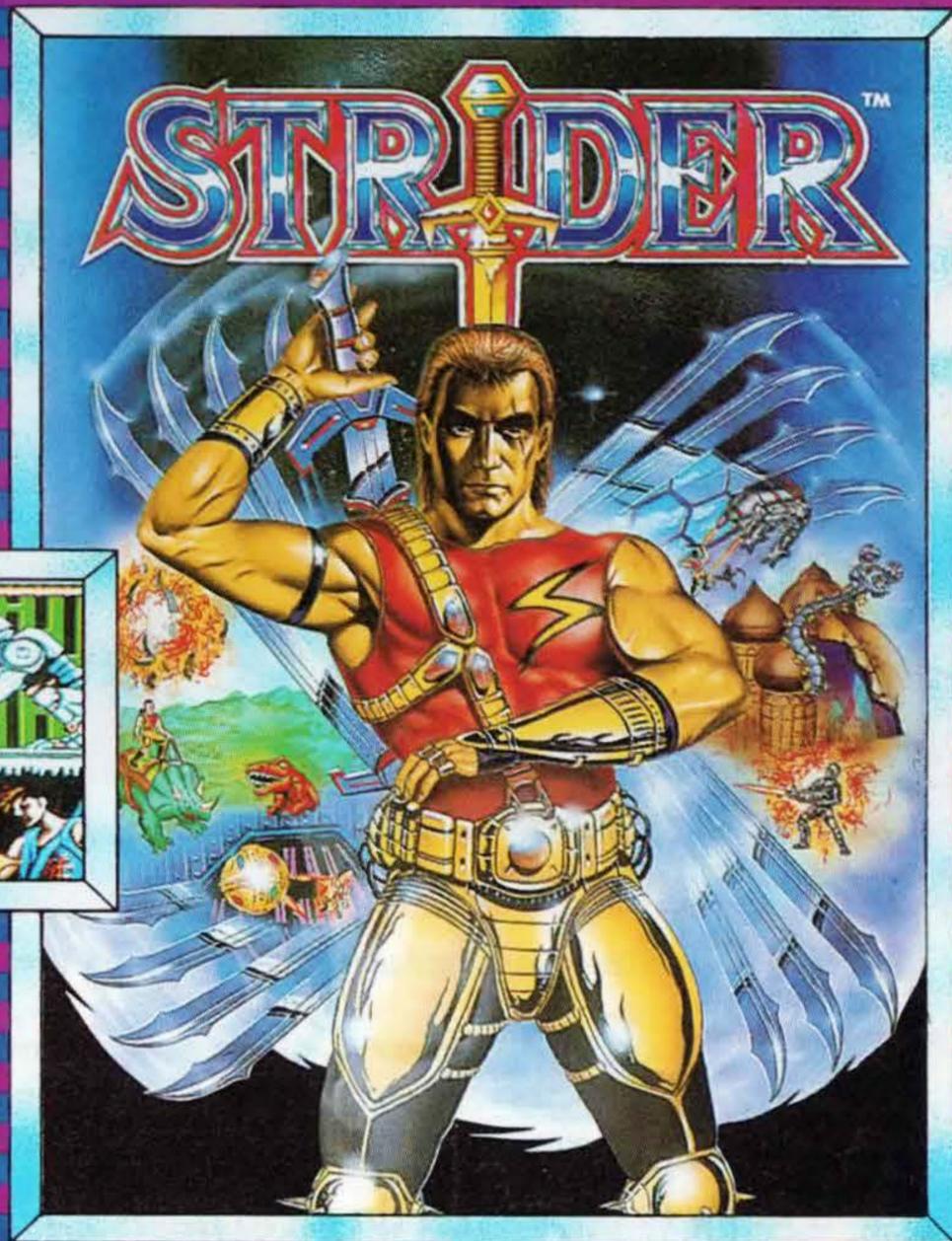
Nota
UFO sembra sintomatico d'una penuria di temi nuovi alla Sublogic. Dopo averci regalato gli ormai mitici FSII e FSIII, la celebre casa editrice ci sforna questa simulazione di UFO che si può definire burlesca. Infatti su cosa ci dobbiamo basare per giudicare il suo realismo? Noi, poveri mortali, non abbiamo ancora avuto l'occasione di fare uno stage di pilotaggio presso gli omettini verdi. Da sottolineare che anche su un PC a base di 80386 le animazioni perdono molti colpi.

Mad Max

Attacco ad una città

Il pilotaggio vince sulla strategia

Ritorno alla nave-madre

DISPONIBILE A FEBBRAIO PER TUTTI I FORMATI

15 MEDAGLIE D'ORO!!!

Gia' disponibile per tutti i formati

AMIGA SOLO LIT.
18.000

CAPCOM

La grafica di Fred vi immerge immediatamente nell'ambiente

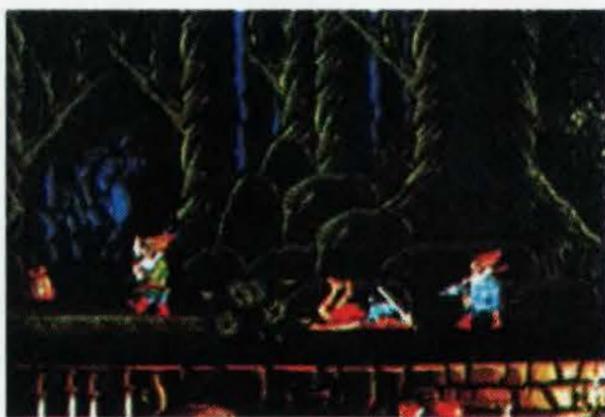
Fred

PC - AMIGA - ST

Trasformato in un feto da un nano geloso, affronterete mille pericoli per ritrovare il vostro prestante fisico del bel tempo che fu e il cuore della vostra amata.

Ubi Soft
Una storiella all'acqua di rose tinta di humor un po' infantile. Ecco, questo è lo scenario di Fred, un gioco arcade/adventure firmato Ubi Soft. Il nostro eroe di turno si chiama Fred, ed è come al solito un aitante cavaliere senza paura. Come tutti i buoni cavalieri del Medio Evo, il suo cuore appartiene ad una gentile e bella dama. Ma, l'amore che egli sente è un fuoco di paglia! Non è ben precisato se l'amore è ricambiato...

Un brutto colpo!

Siete morti...

Impersonerete un essere bello, forte e soprattutto seducente; Ultimor, un nano antipatico, non sopporta tanta bontà. Dotato di poteri magici, l'infame nanetto decide di intervenire per assopire non si sa bene quale istinto perverso. Invidioso del bel fisico di Fred, Ultimor lo trasforma in una vile, piccola mosca. E fu così che la bella dama lo respinse senza un minimo di delicatezza. L'ingrata smorfiosa trovò subito conforto tra braccia più avvenenti. Tutte uguali queste donne, non lo diremo mai abbastanza... Dopo aver raggiunto la più profonda decadenza, Fred cercherà di riprendere le passate sembianze. Vuole infrangere il sortilegio che lo tiene in questo pietoso stato e riconquistare la sua fidanzata. Una lunga ricerca l'attende poiché deve ritrovare il malefico nano per eliminare gli effetti dell'incantesimo. Armato di coltelli e della spada della giustizia, attraverserà contrade, le une più ostili delle altre. Sullo schermo, questa "passeggiata" si traduce in un percorso di più di cinquanta tavole diverse. In uno scrolling orizzontale, scoprirete molteplici nemici (circa un centinaio). Liutai, maghi, nani, ragni,

Al secondo livello

mostri volanti e altri gioiosi compagni della stessa categoria. Otto manipolazioni cabalistiche col vostro joystick, permettono a Fred di saltare, abbassarsi, far capriole, ecc.
Così, si vede Fred passare davanti o dietro rocce, alberi o cespugli. Dovrete tener conto di questi cambiamenti di piano quando dovete scappare o attaccare un nemico. Per passare da un livello all'altro, Fred deve, prima di tutto, seguire una divertente piccola guida, recuperare degli oggetti che gli danno accesso a passaggi attraverso una radura, per esempio. L'aspetto "cartoon" è ben reso dall'alta dose di humor del gioco.
Non ci resta che attendere l'uscita, annunciata per fine febbraio di Fred, al fine di testarla correttamente. Nel frattempo, i programmatori apporteranno gli ultimi miglioramenti che deve subire il gioco.
Fred è previsto su Atari ST, Commodore Amiga e IBM PC e compatibili.

A.C.

House Music System

Ben concepito e facile da maneggiare, questo soft e' indispensabile per integrare dei suoni ai vostri programmi!

Di fronte alle ridotte possibilità dell'Amstrad, i realizzatori del soft hanno semplificato il programma all'estremo, ma senza renderlo per questo meno interessante. Molto facile da usare, House Music System su CPC, offre due moduli di lavoro, uno per la digitalizzazione sonora e l'altro per la sintesi vocale. Il libretto delle istruzioni fornisce tutte le indicazioni necessarie per integrare le vostre creazioni a dei programmi personali, in Basic o in Assembler.

Visualizzazione grafica dei suoni digitalizzati su Amstrad CPC

Il CPC registra su dischetto...
Su CPC 464, è sufficiente piazzare nel registratore del computer una cassetta audio per registrare, o piuttosto digitalizzare, qualche secondo di musica. Sul 6128, si connetterà un micro o un registratore esterno. Niente di più facile dunque per effettuare la "registrazione". In seguito, il programma prevede poche manipolazioni. Potremo modificare la velocità di ascolto del campione o selezionarne una parte. Dovrete poi salvare la vostra creazione. Il contenuto sonoro di questo lavoro è accettabile, soprattutto se si lavora a velocità di registrazione molto rapida. E' allora possibile visualizzare sullo schermo una curva di frequenze di 13 secondi di musica o di parole. In velocità lenta, si ottengono delle incisioni di 50 secondi ma il risultato è veramente deludente!

Il CPC e i vostri soft futuri
Secondo modulo di lavoro di House Music System è il programma Speech. Anche in questo soft, la morbidezza e la maneggevolezza sono le carte vincenti. Per creare una sintesi vocale è sufficiente scrivere con la tastiera diversi messaggi come "o la la" poi richiamare diversi di questi messaggi nell'ordine desiderato. Rapido e molto efficace! Il risultato è veramente convincente. Peccato che il libretto non si occupi della tabella dei suoni impiegata, fattore che renderebbe più veloce l'apprendimento!

Ultima tappa, la programmazione
The House Music System, costituisce un'importanza considerevole all'integrazione delle vostre creazioni all'interno del programma Basic o Assembler. Oltre al libretto (contiene diversi esempi di integrazione) il dischetto contiene anche delle applicazioni dirette. Da un lato all'altro della catena, digitalizzazione sintesi sonora e programmazione, questo soft è finalmente di una chiarezza esemplare. Tavola di lavoro molto precisa, impiego semplificato all'estremo dei tasti presenti sulla tastiera, un programma che va dritto al suo scopo. Da non dimenticare! *(Dischetto ESAT per Amstrad CPC 464, 664 e 6128)*

Deluxe Production

Questo programma è una nuova freccia all'arco di Amiga: la presentazione animata con effetti speciali, cosa che farà di voi degli artisti programmatori di soft e di generici.

Questo programma è destinato a creare delle presentazioni con animazione ed effetti speciali. Non gira che su Amiga munito di almeno un Mega di memoria. In effetti dovrete estendere la

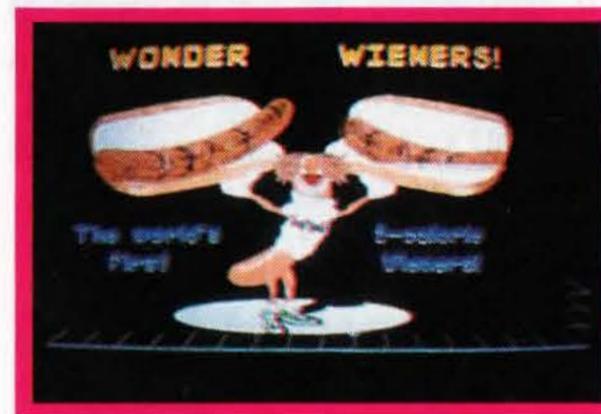
memoria di 1,5 Mega per dispensarvi da multipli cambiamenti di dischetto e possedere un secondo buon drive o, quantomeno, il disco rigido.
Deluxe Production lavora solo in alta definizione, con o senza modo overscan. Fortunatamente, i colori scelti limitano lo scintillamento obbligatorio su un monitor non permanente e autorizzano un lavoro prolungato, senza affaticare troppo la vista.
Le diverse immagini e oggetti che costituiscono lo show dovranno essere creati con Deluxe Paint versione II o III e salvati in formato IFF.

Numerosi effetti speciali

Sceglieremo un esempio dato sul libretto delle istruzioni (in inglese), che vi propone di creare l'equivalente delle cartine metereologiche animate che concludono i telegiornali.
La schermata di partenza contiene dodici riquadri corrispondenti a dodici scene possibili di presentazione. Selezionare la scena uno come quella di lavoro e in seguito caricate l'immagine Dark Clouds (contenuta nel dischetto Art Disk 2) selezionando l'opzione Load Picture della stessa scena.
Determineremo ora il modo d'apparizione di questa immagine scegliendo uno dei quaranta effetti speciali proposti. Essi vanno dalla sparizione progressiva o no dell'immagine precedente con l'apparizione dell'immagine attuale, all'apparizione in diagonale di diversi tipi, passando per effetti a spirale, a larghi blocchi, a scacchiera, a "veneziane", a barre verticali o di recupero. Scegliamo l'effetto dieci: finestre orizzontali medie.
Per aggiungere un oggetto a questa immagine, cominciamo col comporre la scena uno, cliccando due volte sull'icona Scena 1 per accedere in questo modo alle clips.
La nuova schermata raggruppa i 5 clips che potranno costituire una scena. Carichiamo allora l'oggetto Will It che è un semplice testo. Definiremo così il modo d'apparizione di questo oggetto tra i nove proposti: apparizione semplice, fading, secondo una direzione cardinale, in spirale nel senso orario o antiorario.
Scegliamo il modo quattro: apparizione dall'alto al basso. Bisogna poi selezionare il modo di sparizione. Sceglieremo il tre: Dissolve. Ora selezioniamo la traiettoria. L'immagine di sfondo appare così come quella dell'oggetto che potrete spostare con il mouse.
Quando schiacciate a sinistra definite un punto della traiettoria con un massimo di dieci punti in totale. Ci limiteremo ad uno solo al centro delle schermo. Non ci resta dunque che mettere a tre secondi la pausa che separa i clips gli uni dagli altri e a verificare il tutto scegliendo l'opzione "Vedere la scena". Abbiamo appena creato una prima scena semplice con un'immagine di sfondo che appare in veneziane, e un oggetto centrale che appare dall'alto verso il basso e sparisce dissolvendosi.
La seconda scena è più complessa poiché fa appello a tre oggetti con animazione, cambiamento di colori e ciclaggio degli stessi. Selezioniamo la scena due e carichiamo l'immagine USA Map, che rappresenta gli Stati Uniti, facendola apparire nel modo 16 (a blocchi larghi). Passiamo sulla schermata di scena e selezioniamo il clip 1. Caricheremo l'oggetto Rain, e definiremo la sua apparizione nel modo 3 (apparizione semplice), niente sparizione (Remain), e la sua traiettoria.
Per definire le pause e la velocità di spostamento tra ogni punto del tragitto, è sufficiente cliccare due volte sul clip 1. Apparirà una tavola dove potrete definire precisamente, coordinate, pause, velocità e tempo d'apparizione dell'oggetto in ogni punto. Ritorniamo poi alla schermata di scena per caricare il clip 2 (Snow), farlo apparire secondo una spirale oraria, non farlo sparire, definire la sua traiettoria e modificarlo meglio nella tavola dei clips.
Stessa cosa per il clip 3 (Sun) con una apparizione dall'alto verso il basso.
Per il momento, l'ordine d'apparizione dei clips è pioggia, neve, sole. Se volete modificare quest'ordine, definite sulla lista d'apparizione dei clip in ordine diverso, o utilizzate il clipboard (equivalente al pressa-carta per fare delle modifiche).

Una cartina metereologica presentata come in televisione

Incredibile ma vero! Si può far piovere a piacere!

Sia i titoli che gli spot pubblicitari, sono animati!

Un sole "arcobaleno"

Se visualizzate la scena 2, vedrete che il sole è dotato di colori "arcobaleno" che sono veramente stupefacenti.

La tavolozza dei colori del sole è diversa da quelli di sfondo, e siccome Deluxe Production non gestisce che una tavolozza alla volta, ci saranno alcuni problemi che dovrete risolvere. Per rimediare a ciò, è sufficiente entrare nella tavola di assegnazione dei colori e rendere al sole i suoi colori ritirandoli dall'immagine di sfondo.

Il ciclaggio dei colori di un oggetto (per esempio, se volete far cadere la neve) è molto semplice da utilizzare. Bisogna aprire il menu Color Cycle, definirne l'estensione, la velocità e l'ordine di ciclaggio.

Passiamo ora alla terza scena. Essa assomiglia alla prima. Così è più semplice duplicare la prima, poi modificare l'oggetto del clip 1 in Norain, definendo il suo nuovo tragitto a seconda delle vostre preferenze.

Ecco, la vostra creazione è terminata, salvatela.

Diverse opzioni completano quelle che abbiamo visto. Si può allacciare una produzione a essa stessa o con un'altra, grazie all'opzione Chain, che effettua, come indica il nome stesso, un concatenamento. Si può verificare l'integralità della produzione tanto al livello delle immagini utilizzate, quanto per lo scenario. A parte lo "spettacolo", è possibile cambiare lo spostamento da avanti a indietro o fermarlo temporaneamente. Infine, il "taglia-copia-incolla" apre la porta a manipolazioni rapide e facili. I risultati ottenuti sono di buona qualità essendo variati gli effetti. Al contrario, l'animazione si limita ad un semplice spostamento degli oggetti, fluido è vero, ma non si potrà spostare che un oggetto alla volta.

Prenderete rapidamente confidenza con questo programma che ha una semplicità d'uso esemplare. Il manuale didattico è completo.

(Dischetto Electronic Arts per Amiga, 1 Megabyte minimo)

Dali 3

Versione definitiva di Dali Pro, Dali 3 è un eccellente soft di disegno su computer (per ST e STE) che dispone di un gran numero di opzioni molto originali.

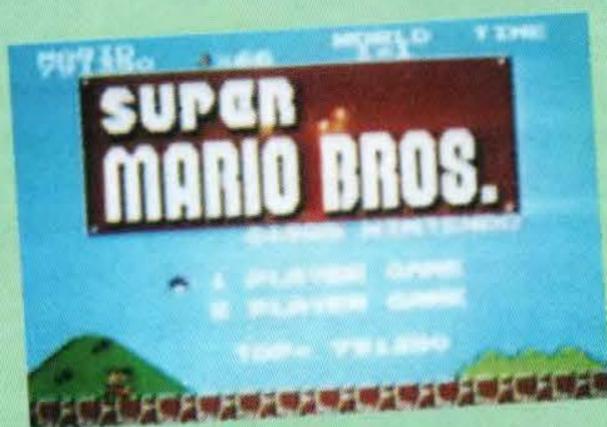
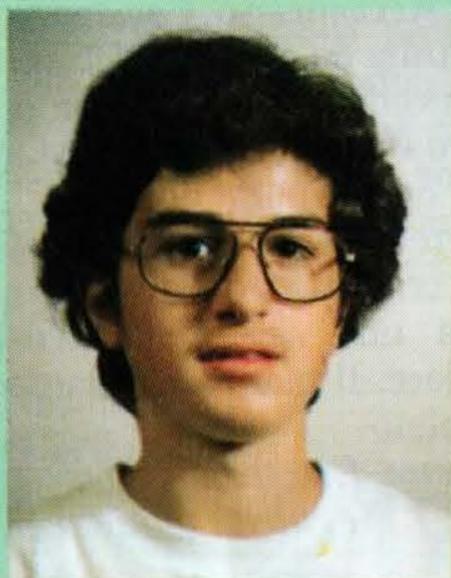
La versione Dali 3 è quasi identica alla precedente Dali Pro. Le sole differenze che si possono notare, concernono la limitazione a cinque schermi di lavoro (al posto dei 10 della versione Pro), l'apparizione di curve di Beziers a chiusura automatica (ma che adottano in questo caso un curioso tracciato che finisce con un ricciolino!) e la possibilità di commutare, a piacere, tra 50 e 60 Hertz in seno al programma. Ora non esiste più alcun problema, a parte la scelta di un colore sulla tavolozza generale che offre, ricordiamolo, 4096 colori su STE. Grazie alle sue opzioni originali e potenti (possibilità di ridefinizione di ogni attrezzo, curve di Bezier, modo 3D, manipolazione molto completa dei colori, possibilità di deformazioni evolute, creazioni d'ombre automatiche e di trame degradanti), costituisce una delle migliori scelte del momento. Il manuale d'uso, è molto chiaro.

(Dischetto ALM per SE e STE, 1 Megabyte minimo)

A.C.

Un paesaggio surrealista oppure naif?

La lente di ingrandimento in tempo reale sul volto!

HI-SCORE *Gallery*

Raffaele C. - ST. Vincent (AO)
Super Mario Bros (Console Nintendo) **791350pt**

Davide M. - Porto Tolle (RO)
Time Scanner (Amstrad CPC) **860000 pt**

GV10

COGNOME ____________________

NOME ____________________ ETA' __________

INDIRIZZO ____________________

CITTA' ____________________ C.A.P. __________

GIOCO ____________________

ACQUISTATO DA ____________________

MACCHINA ____________________

PUNTEGGIO RECORD ____________________

NOTE ____________________

HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE

Inviate il coupon a fianco riportato corredato di:

- *una vostra foto*
- *una foto della schermata con il punteggio raggiunto.*

Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide. Inviare le buste a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9
20124 Milano

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso- pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessorio

Dischetti TDK & Bulk	tel.
Joy. Quickjoy V	59.000
con temporizzatore	
Joy. Quickjoy VI	45.000
autofuoco regolabile	
Joy. Navigator AF	39.000
Joy. Speedking	29.000
Joy. Speedking AF	33.000
Joy. Turbo pedal	59.500
Porta dischetti 5"	28.000
Per 90 dischetti	

Amstrad cpc 464 (cass)

After the war *	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Black tiger	tel.
Bomber *	tel.
Chase HQ	18.000
Dr.doom's revenge °	21.000
Fiendish freddy's big	18.000
Gazza's soccer *	tel.
Ghostbusters II	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Indy: the arcade	15.000
Megamix (raccolta)	29.000
Microprose soccer *	39.000
Myth	18.000
Ninja warriors	18.000
Power drift *	18.000
P47 Thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Shinobi	18.000

Soccer spectacular	29.000
5 giochi di calcio	
Super Wonderboy *	18.000
The biz (raccolta)	29.000
The Untouchables *	18.000
Turbo outrun *	18.000

Amstrad cpc 464 (disco)

Barbarian II *	25.000
Fiendish freddy's big	25.000
Rainbow island *	29.000

CBM 64/128 (cass)

Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	15.000
Black tiger	18.000
Bomber *	29.000
Chase HQ	18.000
Defender of crown *	12.000
Double dragon II	18.000
Dr.doom's revenge °	18.000
Gazza's soccer *	18.000
Ghostbusters II	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Fiendish freddy's big	tel.
Indy: the arcade	15.000
Myth	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderbolt	tel.
Passing shot	18.000
Power drift *	15.000
P47 Thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Rainbow warrior	29.000
S.E.U.C.K. *	25.000
Shinobi	18.000
Space harrier II	15.000
Star trek	18.000
Stunt car racer	29.000
Super Wonderboy *	15.000
The biz (raccolta)	29.000
The Untouchables *	18.000
Turbo outrun *	15.000
Vendetta	tel.

Sempre più lettori di Guida Videogiochi collezionano i preziosissimi SPOT. Non sai ancora di cosa si tratta? Manda subito il tuo ordine e potrai immediatamente cominciare la tua raccolta personale!

Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000
Winners (raccolta)	29.000
World cup 90 °	tel.

CBM 64/128 (disco)

Barbarian II *	25.000
Basketball	29.000
Batman: the movie	21.000
Battlechess	29.000
Beach volley	tel.
Black tiger	18.000
Blue angels	39.000
Bomber *	39.000
Cabal	18.000
Carrier command	39.000
CD Games pack	69.000
30 giochi: richiede CD	
Chase HQ	21.000
Chessmaster 2100	29.000
Defender of crown *	15.000
Double dragon II	25.000
Dr.doom's revenge °	21.000
Ferrari F1	28.000
Fiendish freddy's big	tel.
Footballer of year II	15.000
Forgotten worlds	15.000
F14 Tomcat	29.000
Shinobi	18.000
Sim city	tel.
Space harrier II	15.000
Space rogue	29.000
Stunt car racer	39.000
Super Wonderboy *	18.000
Tangled tales	29.000
The Untouchables *	21.000
Times of lore	25.000
Total eclipse *	20.000
Turbo outrun *	15.000
Tusker	25.000
Uninvited	29.000
Vendetta	tel.
War in south pacific	65.000
Windwalker	29.000
Winners (raccolta)	29.000
World cup 90 °	tel.
Zak McKracken °	39.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000
4th dimension	tel.

Vieni a trovarci alla Grande Fiera D'Aprile

a Milano dal 21 al 29 aprile 1990: potrai comprare direttamente le ultimissime novità!

Gazza's soccer *	21.000
Geocalc (ita) *	69.000
Geochart	50.000
Geofile (ita) *	69.000
Geopublish (ita) *	69.000
Geos 2.0 (ita) *	99.000
Ghostbusters II	21.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Hard driving	tel.
Indy: the arcade	15.000
Iron lord	25.000
K.Daglish soccer match	tel.
Knight of legend	39.000
Mystere °	tel.
Myth	25.000
Ninja warriors	18.000
Omega	29.000
Operation thunderbolt	tel.
Panzer battles	49.000
Passing shot	18.000
Power drift *	18.000
Presumed guilty	39.000
P47 Thunderbolt	25.000
Rainbow island *	25.000
Rainbow warrior	39.000
Retrograde	tel.
S.E.U.C.K. *	25.000
Scenery disks Flight Sim.	*tel.*
Search for the Titanic	35.000

Spectrum 48k (cass)

Add: heroes of lance	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Black tiger	tel.
Bomber *	tel.
Dr.doom's revenge °	tel.
Dynamite dux	18.000
Forgotten worlds	15.000
Gazza's soccer *	tel.
Ghostbusters II *	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Microprose soccer *	29.000
Myth	18.000
New zealand story	tel.
Ninja warriors	18.000
Operation thunderbolt	18.000
Passing shot	18.000
Power drift *	18.000
P47 Thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Shinobi	18.000
Space harrier II	15.000
Super Wonderboy *	18.000
The Unouchables *	18.000
Turbo outrun	15.000
Tusker	18.000

SoftMail da oggi ti propone un grande assortimento di video cassette VHS originali in italiano: i primi quattro titoli sono cartoni animati sulla banda di Charlie Brown & Co. durano circa un ora ciascuno e sono veramente favolosi... ah il prezzo è di Lit. 29.000 cad. **Richiedi l'elenco completo delle videocassette selezionate da SoftMail.**

BUONA PASQUA!

SoftMail ha preparato per te un "*uovo di Pasqua*" con - non una - ma tantissime sorprese!! Se possiedi un Commodore 64 o uno Spectrum 48k, ecco il regalo pasquale più bello per te ed il tuo computer: il "**Cesto Sorpresa**" con ben **10 cassette** a sole **Lit. 25.000** (o 10 dischetti a Lit. 35.000) per il tuo computer.

Tutti i prodotti sono originali ed in confezione singola.

Incredibile vero!?! Solo **SoftMail** ti offre un'occasione così ricca e straordinaria! Ma attenzione: l'offerta é valida solo per gli ordini spediti entro il 31 maggio 1990. Ordina subito il tuo "cesto sorpresa" pasquale: ne sarai veramente soddisfatto!

Cesto Sorpresa

Cesto Sorpresa

CBM 64 cass.	Lit.25.000
CBM 64 disco	Lit.35.000
Spectrum cass.	Lit.25.000

Data la particolare economicità dei prodotti inclusi in questa offerta, non verranno effettuate sostituzioni di qualsiasi tipo. Rimane comunque valida la garanzia della casa produttrice. Resta valida anche per questi ordini l'offerta SPOT.

Telefonaci per le ultime novità anche a 16 BIT

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
GV	Spese di spedizione Lit.		6.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. ______

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS
☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express

Numero ______________________ scad. ________

Cognome e nome ______________________

Indirizzo ______________________ Nr. ______

CAP ______ Città ______________________ Pv ____ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______________________

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

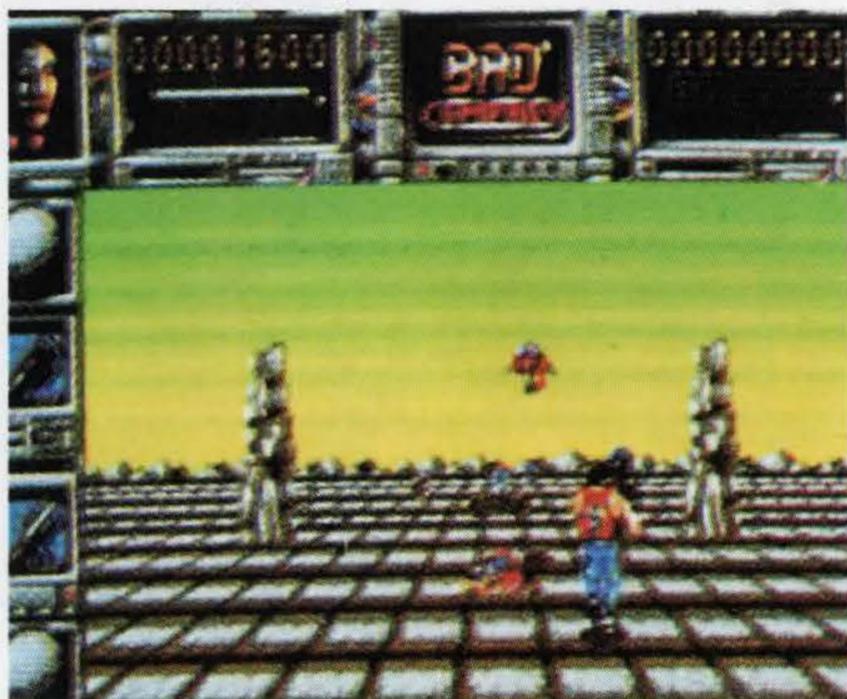
Axel Magic Hammer

Amiga

GENERE	PIATTAFORMA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

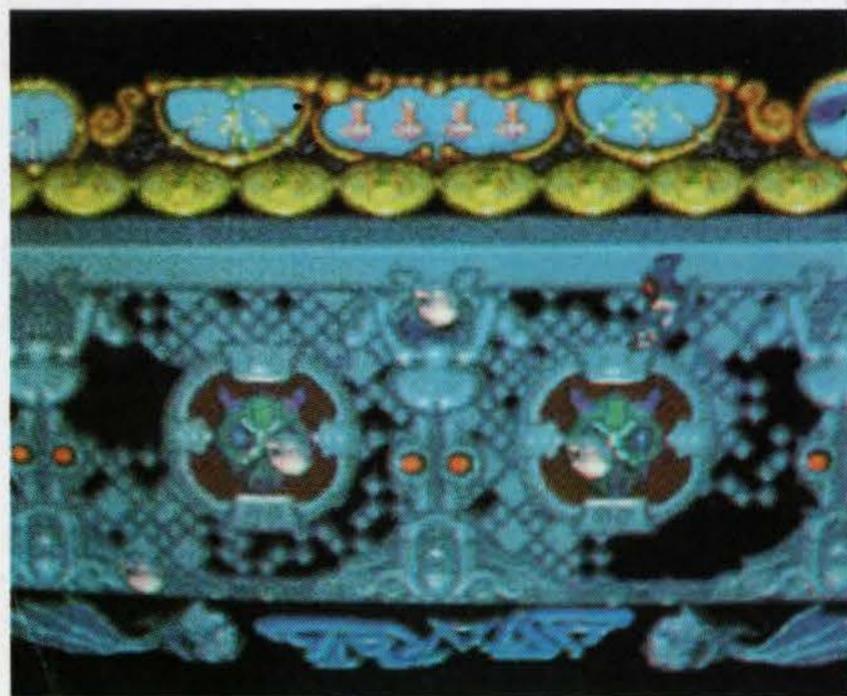
Ancora un gioco di piattaforme che trae largamente l'ispirazione dal Super Mario Bros, super personaggio noto a tutti i videogiocatori possessori di un sistema Nintendo.
Anche in Alex Magic Hammer, dovete attraversare otto livelli che, naturalmente, sono popolati dalle più diverse creature disposte a fermarvi in ogni modo possibile, ricercando dei bonus celati e delle sale segrete che per voi non devono essere più tali, perlomeno se volete completare il gioco vincitori.
Una cosa va detta: questo game è semplice ma molto appassionante. Dobbiamo constatare (certamente) con piacere che finalmente arrivano degli ottimi giochi su 16 bit sfruttando meglio le capacità enormi di queste macchine.
Axel Magic Hammer è molto gradevole e non potendo disporre del vero Mario Bros, questo programma dovrebbe soddisfare e divertire tutti gli appassionati del genere rompimattoni. Esclusa la docilità dei comandi, che non è eccezionale, ci si ritrovano tutti gli ingredienti che hanno determinato il successo del suo modello.
(Dischetto Gramlin)

Bad Company

ST

GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	5	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	18000 - 49000

I soft di questo genere ormai non si contano più, arrivano come una valanga e, naturlamente, come ben si sa, non tutti sono all'altezza delle aspettative dei possessori di computer.
Bad Company è uno shoot'em-up la cui azione è rappresentata in 3D, alla maniera di Space Harrier. In questo game avanzate su una strada affrontando numerosi avversari che cercano di impedirvi di proseguire, mentre creature volanti lasciano cadere delle mine al vostro passaggio. Dopo tutti i programmi di qualità che ci ha offerto la Logotron, è una sgradevole sorpresa scoprire un gioco di tale mediocrità, infatti, nonostante gli ingredienti che lo compongono bisogna proprio essere buoni er definirlo "scarso". Bad è davvero la definizione che si applica perfettamente a questo disastro, dove non si salva proprio niente.
La grafica è rozza, i colori sono orrendi e si cercherà invano il minimo interesse di gioco in tutto questo sfacelo. Decisamente si è ben lontani dal superbo Star Ray. Una sbavatura che conviene dimenticare al più presto.
(Dischetto Logotron)

Astaroth

PC - Amiga - ST

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	29000

Il programma vedette della Palace software fa il suo arrivo su PC. In una scena stile fumetto americano, dovete affrontare orde di mostri uno più spaventoso dell'altro, in sanguinosi combattimenti a colpi di spada, ciò prima di venire alle mani in un ultimo duello con l'ignobile Drax, che vi incoronerà vincitore. Naturalmente, tutto dipende dalla vostra abilità di spadaccino e soprattutto dalla vostra velocità nell'evitare i colpi nemici, poiché anche loro non scherzano in quanto ad abilità.
La grafica del gioco è piuttosto mediocre. In effetti, benché ricca di colori, ci sembra che essa manchi un po' di finezza in rapporto alle versioni ST e Amiga, anche se, come ripetiamo in continuazione, questa macchina ha dei limiti ben precisi in tal senso e quindi anche il porgrammatore più avveduto si scontra con un muro pressoché invalicabile. Questo difetto tuttavia risulta completamente compensato dalla qualità e varietà delle animazioni. Gli effetti sonori sono alla moda PC. Nel complesso possiamo affermare che si tratta di un programma avvincente che conquisterà gli appassionati del genere.
(Dischetto Palace Software)

Bar Games

PC EGA, CGA

GENERE	MULTIPROVA	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	5	SUONO	☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Bar Games porta una ventata di novità per i possessori di PC e compatibili. Questo software raggruppa diversi giochi da bar di una gran varietà di generi e qualità. Questo, purtroppo va alcune volte (non sole su adattazioni per PC) a scapito della qualità, che lascia un po' a desiderare.
Il gioco dei dadi, sebbene presentato con una grafica precisa risulta poco variato, senza suscitare grande interesse da parte del giocatore. Conta solo la fortuna..., perciò chi vuole mettere alla prova la sua abilità resterà deluso nelle aspettative. Più avanti, ci sono due giochini arcade che tentano di giustificarsi con la loro "originalita scenica", distribuzione di birre su un banco e rossore di giovani pin-up... Mah! Sinceramente tutto ciò non giustifica altro che un sorrisetto divertito! Resta infine una partita di hockey da tavolo (stile Shufflepuck Cafe) che si rivela forse l'unica fase ludica della serie, per finire con una partita di drague tanto confuso che deludente. La grafica simpatica ed il modo torneo non saranno sufficienti a superare la povertà di Bar Games.
(Dischetto Accolade)

Batman the Movie

Amiga - C64 - CPC Spectrum - ST

GENERE	RIFLESSIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-29000

Questo programma riprende quattro grandi scene tratte dal film e un piccolo gioco di riflessione ispirato a Mastermind. Una volta ancora la Ocean dimostra che è possibile realizzare grandi giochi partendo da film di successo e mantenendone le principali prerogative senza deludere i giocatori, cosa che avviene piuttosto raramente. A partire dalla realizzazione, che è eccellente, continua con una grafica superba ed un'animazione di qualità, insomma, una salsa molto ben amalgamata ed altrettando ben condita. Contrariamente alla versione Amiga, le due scene con la batmobile non sono rappresentate in 3D, ma l'azione è vista da sopra. E' una visione meno spettacolare, ma il gioco non è per questo meno appassionante e non ci si stancherà troppo presto di inseguire il Joker. Un must per i fan dell'azione e di Batman, certo!
La versione CPC è ugualmente molto riuscita. La grafica è leggermente meno fine di quella della versione C64, ma è sempre un bel lavoro. Un gran gioco d'azione, finalmente un nome altisonante che mantiene le promesse!
(Dischetto Ocean)

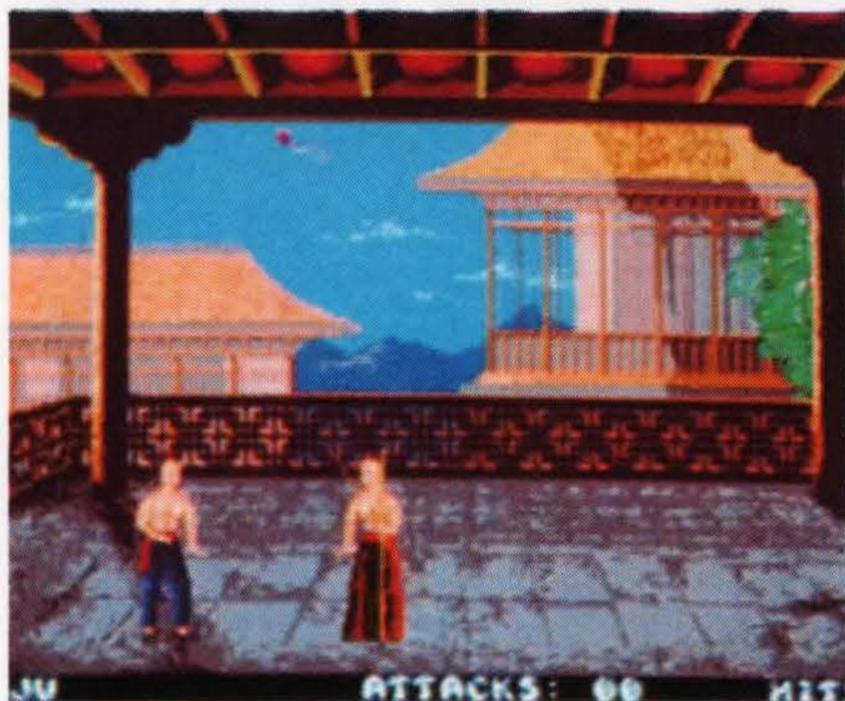
Blue Angels

Amiga - C64 - PC

GENERE	RIFLESSIONE	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	39000-69000

Blue Angel è un gioco di riflessione nel quale voi affrontate il computer, o un altro giocatore, dipende solamente dal fatto che siate solo o in compagnia.
A turno, voi sceglіete una casella nella colonna occupata dal vostro avversario. Queste caselle corrispondono a dei punti, negativi o positivi, e vince, logicamente, chi realizza il miglior punteggio. Il concetto del gioco è originale, pur senza essere complicato e piacerà agli amanti dei rompicapo. Può sembrare semplice, ma bisogna darsi la pena di calcolare parecchi colpi preventivamente per avere qualche possibilità di vincere, una vostra distrazione porterà inevitabilmente alla perdita della sfida. E' necessario curare una certa strategia, perché si deve portare l'avversario a giocare sulle caselle negative e ciò richiede spesso dei sacrifici che comunque si rivelano utili, se saggiamente gestiti, per finire vittoriosamente il gioco.
In conclusione, dunque, si tratta di un gioco di riflessione molto gradevole che appassionerà specialmente chi ama la strategia.
(Dischetto Magic Bytes)

Chambers of Shaolin

ST - Amiga

GENERE	COMBATTIMENTO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

In Chambers of Shaolin affrontate sei prove che vi permettono di acquisire un'ottima tecnica di combattimento, infatti, le vostre successive possibilità di vittoria dipenderanno proprio dai risultati ottenuti in questa fase preliminare è perciò importante un impegno notevole da parte del giocatore.
In seguito, andando avanti nel gioco, ingaggiate una serie di combattimenti contro avversari sempre più pericolosi e agguerriti. Chambers of Shaolin offre una melange fra multiprove e gioco di combattimento interessante nella sua varietà. I diversi scontri sono variati e costituiscono un eccellente allenamento al combattimento. La realizzazione è precisa e si apprezzerà la possibilità di salvaguardare le capacità di parecchi combattenti. In più, è possibile affrontare un altro giocatore. Gli appassionati del genere saranno sedotti da questo originale approccio.
La versione su Amiga è molto simile alla precedente, con una buona realizzazione che non è, comunque, particolarmente spettacolare. Un gioco di combattimento diverso dagli altri. (Dischetto Grandslam)

Chicago 90

Amiga - ST - CPC

GENERE	AZIONE/STRAT.	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	8	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	59000-69000

Mentre la versione CPC di Chicago 90 era un successo tecnico evidente, questa versione ST ci ha lasciato insoddisfatti. Voi controllate sia la vettura di un gangster sia i sei veicoli della polizia incaricati di arrestarlo. Ricco di strategia quando si agisce a turno sulle unità della polizia, il gioco è in fondo poco ludico. Unica differenza positiva: le multifinestre che permettono di seguire la carta, la visione semi 3D o la vista frontale (un'opzione che non possedeva la versione CPC). Mentre per contro: vetture che viaggiano troppo lentamente. La grafica è appena più curata che nella versione Amstrad ed infine, le derapate, i salti o gli incidenti ben poco realistici e non abbastanza penalizzati. Infine il campo di gioco è troppo ridotto.
Se non fosse per la modulazione del livello di difficoltà e le varianti grafiche delle case che si superano, questo software avrebbe una durata di vita troppo corta a mio gusto. Originale, sì, ludico, ma non a lungo termine! Per quanto riguarda la versione Amiga, gli atout ed i difetti enunciati sopra sono ugualmente presenti anche su questa macchina. Nessuna differenza, dunque fra ST e Amiga. Peccato... (Dischetto Microids)

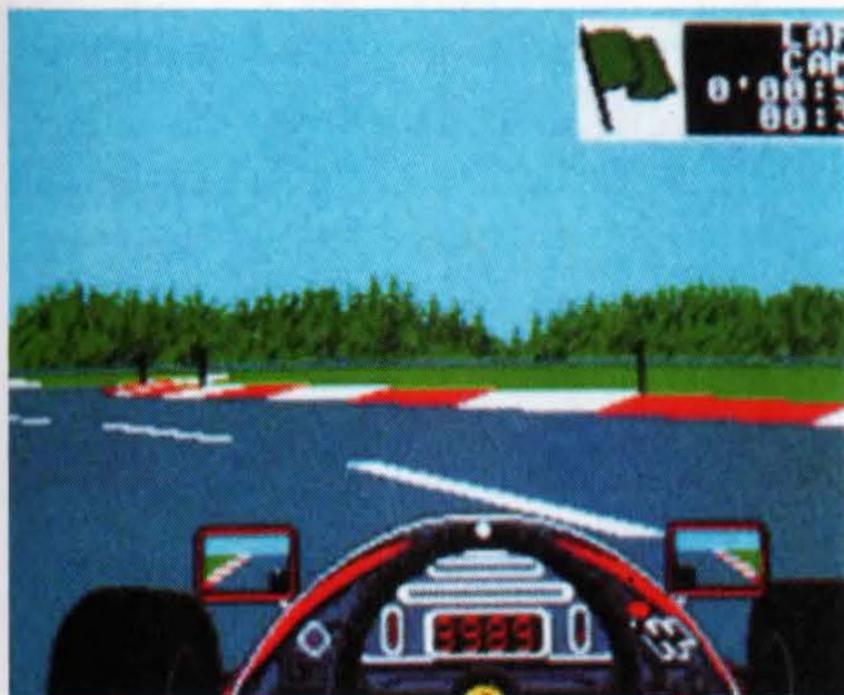
Dragon Spirit

Amiga -ST - CPC

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

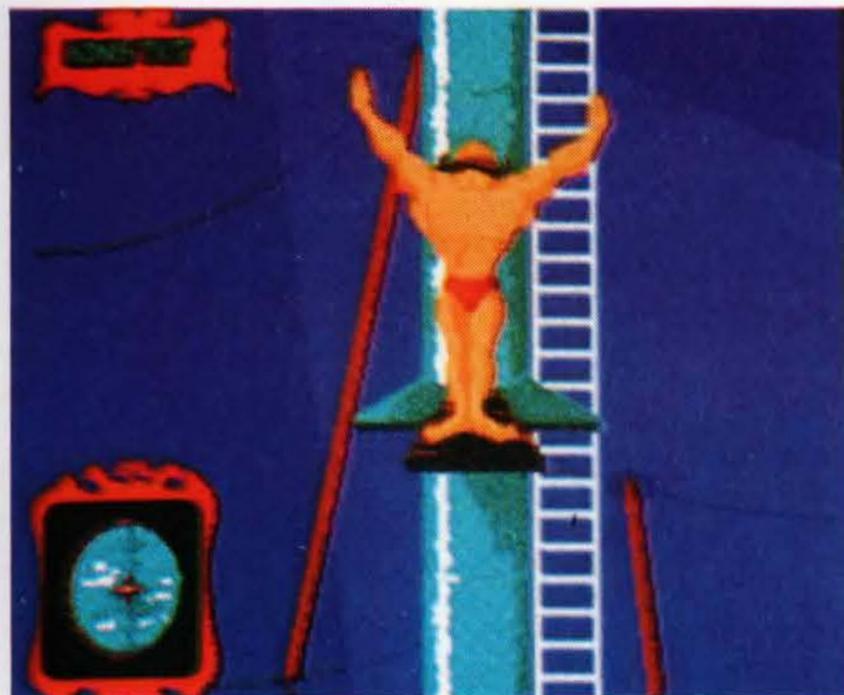
Questo shoot'em-up a scrolling verticale appartiene alla categoria dei più classici. Ma per una volta la fantascienza cede il passo all'heroic fantasy ed il drago rimpiazza la nave spaziale. Questa versione è molto fedele al gioco arcade e la grafica è gradevolmente riuscita. Ma caspita, il drago è particolarmente lento! Non è dunque possibile contare sui vostri riflessi, cosa che vi obbliga ad anticipare gli attacchi dei vostri avversari per sopravvivere. E' un peccato, solo gli appassionati di shoot'em-up si lasceranno prendere dal gioco. La versione ST è inferiore alla precedente principalmente a ragione di una finestra grafica più piccola. Quanto al drago, esso si sposta tanto lentamente che su Amiga: riuscirete a salvare la principessa Alicia...
Nella versione CPC, avete l'impressione di essere davanti ad un'ennesima versione di Xevious. Tuttavia la grafica è curata e ricca di colori e ci si ritrovano i mostri volanti e rampanti delle altre versioni. Per ciò che concerne le animazioni, gli scrolling verticali sono un po' frammentari. Gli effetti sonori sono decisamente mediocri. Un soft che non apporta niente di nuovo.
(Dischetto Tengen)

Ferrari Formula One

ST - PC - Amiga

GENERE	SIMULAZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	8	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	28000-69000

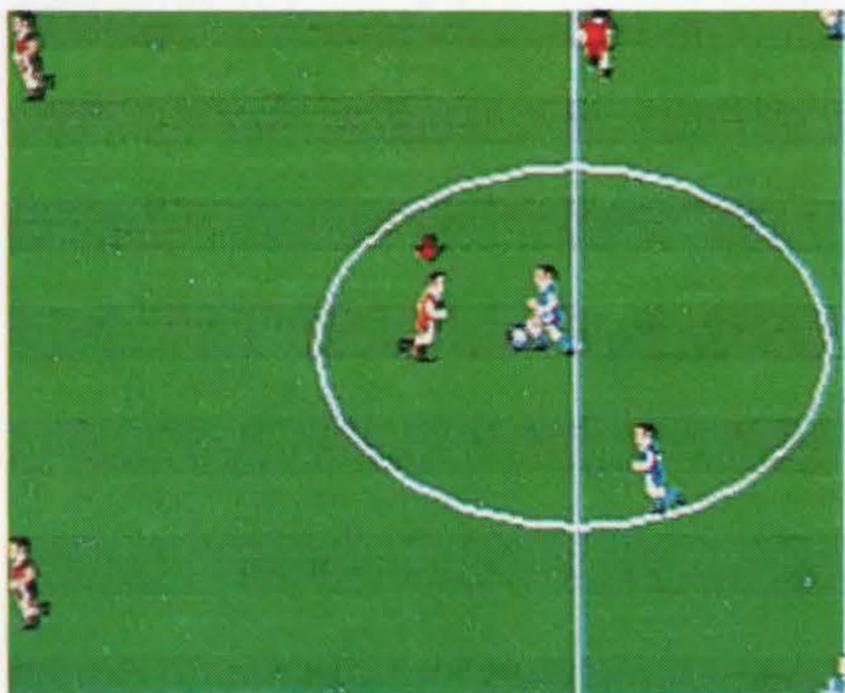
Ecco un soft che già dal nome svela il contenuto, infatti non bisogna spremere troppo le meningi per capire di che game si tratta. Che forse chi legge non sa, è che l'ambizione confessata da Ferrari Formula One è di essere la simulazione più realistica di corse di Formula 1. Su questo non ci sono dubbi: niente è infatti lasciato al caso, anche i dettagli sono presi in considerazione e inseriti nel soft. Si passa così dall'atmosfera laboriosa degli stand di riparazione a quella non meno trepidante e certamente più eccitante della corsa. Il problema sta nel fatto che il giocatore deve fare dei grossi sforzi d'immaginazione per essere convinto del realismo del software. La grafica del programma è infatti mediocre (specialmente i colori sono scelti male) e le animazioni in alcuni casi sono ridicole (in piena corsa, la macchina che vi precede si mette a sobbalzare senza ragione). L'impressione di velocità è d'altra parte resa molto male. Gli effetti sonori non sono all'altezza.
La versione ST di questo software ci apporta dunque una crudele delusione.
(Dischetto Electronic Arts)

Fiendish Freddy's

PC - ST -CPC Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000 - 69000

Questo gioco è senza dubbio uno dei programmi più esilaranti della storia del micro. L'avventura è ambientata in un circo, che voi dovete salvare dai creditori ed in particolare da un piccolo clown invidioso (che è diventato imprenditore), dal nome Freddy. La sua unica aspirazione è di fare della speculazione immobiliare sul terreno che occupa il vostro tendone. Voi dovete quindi riuscire a fare dei numeri di gran qualità per riempire le casse al fine d'essere solvibile. Siete valutato da una giuria di clown balordi. La difficoltà stà nel fatto che Freddy cercherà in tutti i modi di farvi sbagliare o di procurarvi incidenti per rovinare lo spettacolo. Il soft è dunque costituito da un seguito di gags le une più esilaranti delle altre. La grafica è superba e le animazioni un modello di fluidità. Anche gli effetti sonori sono eccellenti. Scoppi di risate garantiti!
La versione PC non ha nulla da invidiare alla versioni Amiga ed ST, tanto la grafica trae giovamento dal modo EGA del PC. L'humor del soft è sempre molto evidente ed il buonumore garantito. Unico appunto: la relativa debolezza dell'ambiente sonoro del programma. (Dischetto Mindscape)

Fighting Soccer

Amiga - Spectrum C64 - ST - CPC

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-49000

Questo soft dalla realizzazione impeccabile vi permette di giocare contro il computer, contro un amico o di allearvi a quest'ultimo per affrontare insieme la macchina in splendide partite del nostro sport nazionale: il calcio.
Una freccia vi indica il calciatore sotto il vostro controllo e la direzione di quest'ultimo rendendo oltremodo semplice la comprensione delle varie azioni. Il gioco è molto ricco di possibilità, così voi potrete fare dei placcaggi, delle scivolate, dei colpi di testa, dei lanci di potenza variata a seconda delle esigenze. Il software dispone di una grafica gradevole e di sprite di grande taglia che apportano un notevole confort al gioco.
Le animazioni sono rapide e fluide, si noterà l'aspetto spettacolare delle traiettorie ellittiche del pallone visto dall'alto, così come quello dei colpi di testa che fanno i giocatori per tentare di intercettarlo. Anche gli effetti sonori sono d'eccellente fattura. Come abbiamo detto dall'inizio, si tratta dunque d'un ottimo programma, che vi permetterà, divertendovi, di allenarvi per i Mondiali.
(Dischetto Activision)

First Person Pinball

PC - ST

GENERE	FLIPPER	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	3	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	15000-25000

Questo flipper è ad un tempo originale e deludente. A fianco di un quadro di gioco classico, una finestra 3D vi permette, per l'originalità, di seguire l'evoluzione della vostra palla fra gli ostacoli. First Person Pinball è un programma sorprendente, ben realizzato, ma senza il minimo interesse di gioco: immaginate una corsa d'auto che abbia, in modo schermo pieno, la strada davanti che gira a sinistra in 3D! Sul quadro classico, il flipper rappresentato è abbastanza semplice. Ma la lentezza o piuttosto la mollezza dei movimenti e dei rimbalzi della palla sciupano definitivamente la partita. Quando si tocca quest'ultima con una "forcella" ardita, si ha l'impressione di lanciare un pacchetto di cotone idrofilo con un rametto di vischio.
E' il modo di trattare i rockers del flipper? Da non utilizzare che per il trattamento delle nevrosi acute.
La versione PC è simile in tutto e per tutto alla precedente, col suono in meno. Il vischio è ancora all'ordine del giorno su PC. Togliete dai vostri cassetti il buon vecchio Macadam Bumper... Questo sì che è sport!
(Dischetto Tynesoft)

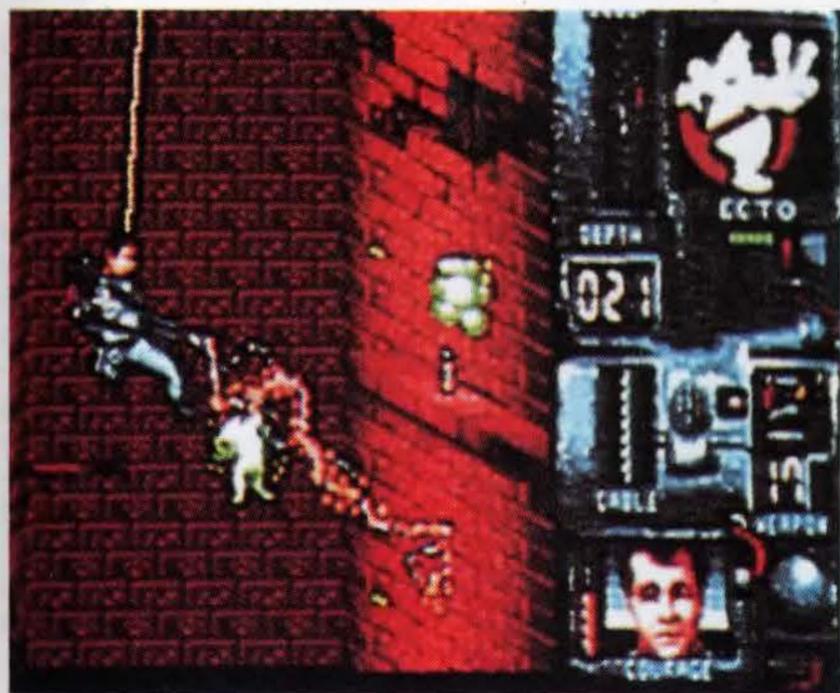
Galaxy Force II

ST - Sega

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	10	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	59000

Ecco un classicisissimo game su micro che si ripresenta in una nuova versione per gli appassionati del genere. In Galaxy Force II siete ai comandi di una nave spaziale e affrontate squadriglie nemiche per aprirvi un varco che vi consente di progredire nel gioco. In seguito, se avete lavorato bene con il joystick, riuscite a penetrare nelle loro basi, ma attenzione, solo se siete in grado di evitare di andare a schiantarvi sulle pareti, durante delle pazzesche virate a U, che richiederanno da parte vostra molto colpo d'occhio e buoni riflessi.
Si tratta della versione da un gioco arcade della Sega, che segue Afterburner, ma come quest'ultimo è un programma troppo complesso tecnicamente per sopportare bene il passaggio su micro e quindi presenta anche dei difetti.
Pur riconoscendo che questa volta Activision è riuscita nell'intento notevolmente meglio che per l'orribile Afterburner, diciamo che non è proprio una referenza della miglior qualità. L'animazione in 3D non è totalmente convincente e l'azione non è affatto avvincente.
(Dischetto Activision)

Ghostbusters II

ST - PC - C64 - CPC
Amiga - Spectrum

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000 - 49000

Già dal nome avete capito con chi avete a che fare, naturalmente sono gli acchiappa fantasmi che si ripresentano in Ghostbusters II e come la precedente versione è ispirata al noto film che tanto successo ha riscosso in tutto il mondo. Questa seconda adattazione riprende tre grandi scene del film: la discesa nelle fognature, la statua della libertà su Brodway e la lotta contro lo spettro nel museo che, sicuramente ricorderà chi ha visto il film, sono altamente spettacolari.
Sembra lontano il tempo in cui gli editori si servivano della popolarità di un film per vendere software che purtroppo si rivelavano mediocri all'atto pratico.
Ghostbusters II offre livelli molto variati e solo il secondo non è molto originale. La discesa nelle fognature esige una grande precisione nei movimenti. La realizzazione è eccellente in tutti i suoi aspetti. Grafica, animazione e sonoro sono della miglior qualità e si apprezzeranno le immagini digitalizzate del film fra le varie sequenze, così come il celebre tema musicale di Ghostbusters. Un successo!
(Dischetto Activision)

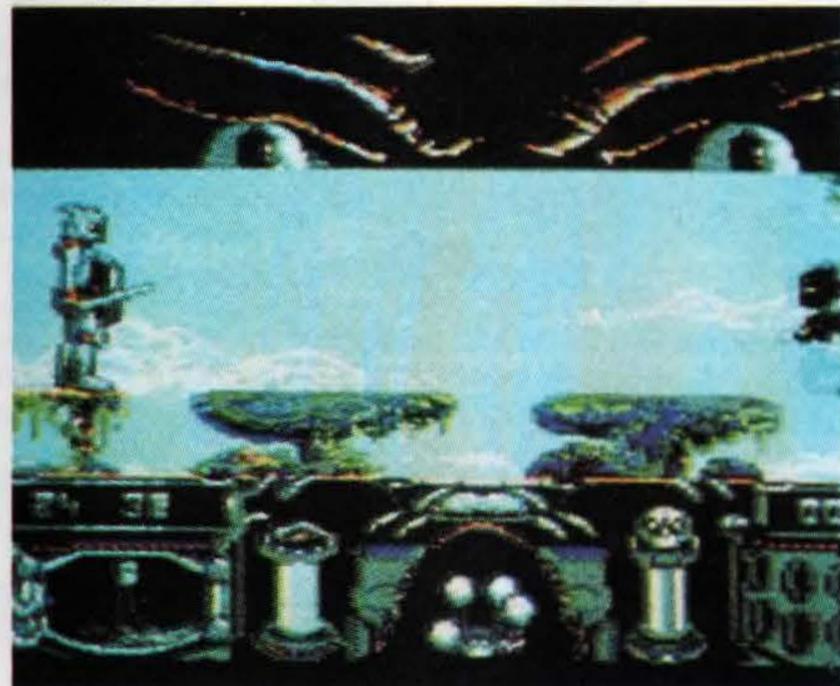
Kayden Garth

ST

GENERE	STRAT./AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆
INTERESSE	9	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Un game che piacerà a coloro che amano associare all'azione anche la strategia, ma che deluderà per difetti non proprio minimizzati.
La storia racconta che dopo un ammutinamento al centro penitenziario del pianeta Kayden Garth le autorità decidono d'inviare quattro giustizieri, al fine di ristabilire l'ordine ormai perso da tempo. Come potete facilmente intuire, impersonate il comandante di questa truppa, così dovete tener conto delle numerose insidie che vi tendono le diverse bande di ammutinati che non intendono lasciarsi annientare. L'utilizzo adeguato delle capacità peculiari di ciascuno dei giustizieri è l'unico mezzo per riportare la pace in questo pianeta sconvolto dal caos. La grafica di questo software è d'innegabile qualità. Si può forse lamentare che certi sprite siano fin troppo piccoli. Le animazioni sono sommarie ed inoltre sono limitate alle scene di spostamento dei giustizieri. Il programma soffre poi di una mancanza d'ergonomia dell'interfaccia: ci si perde in un dedalo di tasti senza un'evidente giustificazione reale.
(Dischetto EAS)

Knight Force

CPC - C64 - Amiga

GENERE	COMB. VISTA LAT.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	18000 - 29000

La versione CPC di Knight Force dimostra in modo perfetto come presso questa società siano diventati maestri nell'arte di sfruttare al meglio le capacità degli 8 bit rendendo ogni adattazione al massimo del suo potenziale. Se questo software non conquista il rango degli hit, ecco comunque su Amstrad una partita molto viva, graficamente precisa e gradevole e soprattutto molto difficile da vincere, il che non guasta, come ben sappiamo la difficoltà di un gioco è un buon incentivo per chi vuole impegnarsi a fondo. Per collezionare degli oggetti nei panni dell'eroe di turno dovete affrontare avversari provenienti da differenti epoche. La dimensione del vostro sprite è abbastanza grande ed i suoi gesti hanno della grandiosità. Il terreno di gioco è forse un po' ridotto, così come si soffre un po' nel dover utilizzare sempre le stesse armi. Il giocatore apprezzerà invece l'originalità e la varietà delle scene e soprattutto i passaggi, le grotte, ecc. che collegano i differenti luoghi di combattimento. Un buon beat-them-up su CPC, non troppo originale ma ludico per gli appassionati del genere.
(Dischetto Titus)

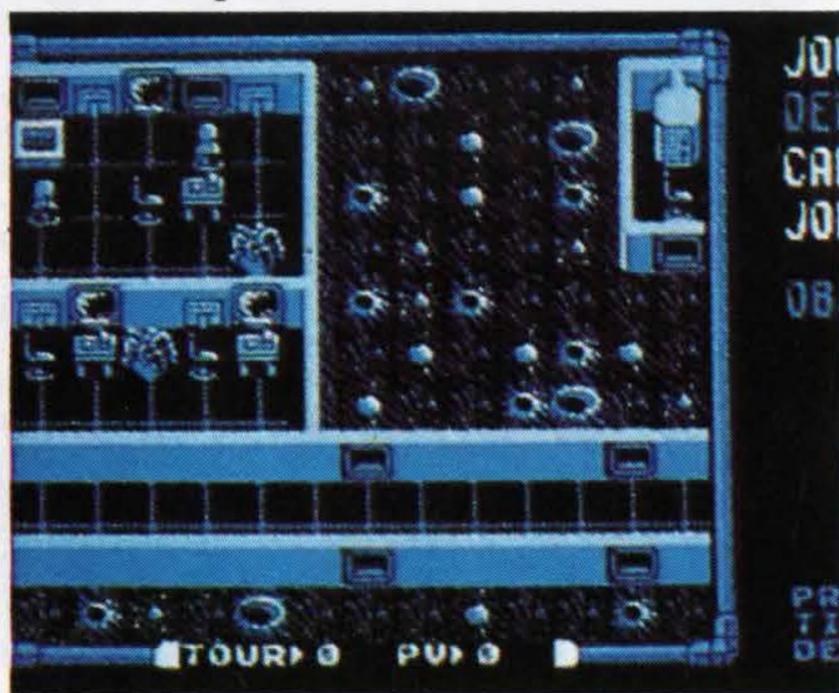
Lancaster it's Real

ST - Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	11	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	19000

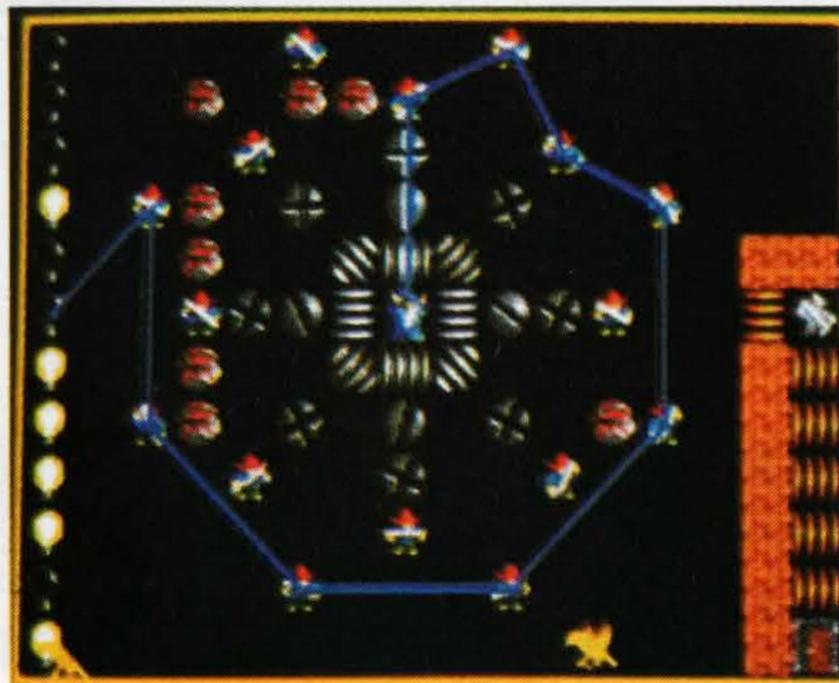
Questo programma, Lancaster it's Real, vi permette di calarvi nei panni di un membro dell'equipaggio del più famoso dei bombardieri alleati durante la Seconda Guerra Mondiale: il Lancaster. Per essere più precisi, occupate la funzione di artigliere nella torretta posteriore dell'aereo (la loro speranza di vita non superava mai le sei settimane, almeno fossero state le nove settimane e mezzo con Kim Basinger!!!) e la missione che dovete effettuare non è delle più semplici: abbattere tutti gli aerei nemici non è proprio un gioco da bambini neanche in un game per computer. Il vostro compito consiste dunque nel distruggere gli aerei nemici con qualsiasi condizione esterna (D.C.A., volo notturno, sbarramento di palloni). Il software utilizza la grafica in 3D a superfici piene che si rivela particolarmente realistica. Sfortunatamente, le animazioni mancano di fluidità, e ciò nuoce molto alla giocabilità. E' un vero peccato perché la messa in scena generale del soft è molto riuscita (notevoli le sequenze di decollo e di atterraggio in una stupenda grafica molto nitida e precisa).
(Dischetto Actual Screenshots)

Laser Squad

CPC - ST - Amiga - MSX

GENERE	STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	25000

Abbiamo già parlato di questo programma su CPC, eccolo ora adattato su ST uno dei game più interessanti nel genere specifico.
Questo software, malgrado le sue andature un po' logore, può essere considerato come un felice tentativo di arricchire i temi del gioco su micro, il che è sempre bene accetto dai videoplayer che altro non chiedono se non giochi sempre più ricchi e interessanti. Il soft combina infatti le caratteristiche dei classici giochi di società e le capacità d'interazione in tempo reale dei giochi su micro. Voi dirigete un gruppo di avventurieri di cui avete accuratamente scelto le caratteristiche in materia d'armamento. Vi sono proposte diverse missioni, nelle quali potete svolgere, a scelta, il ruolo del cacciatore o del cacciato. Potete giocare contro un amico o contro il computer (che si rivela molto pericoloso). La versione ST dispone di grafica e sonoro migliorati in rapporto a quelle del CPC, ma questo non dovrebbe stupire, visto che il differente potenziale delle due macchine non è un segreto per nessuno.
(Dischetto Reflex)

Mindbender

Amiga

GENERE	RIFLESSIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	15000-29000

Ecco un soft che vi porta nell'affascinante mondo dell'arcano! In effetti, oltre a possedere doti di riflessione, vi sarà chiesto di dirigere un raggio magico che offre la possibilità di distruggere degli strumenti che celano dell'energia. In seguito, non vi resta che da orientare il raggio verso l'uscita, per poter passare al livello successivo che porta nuove scoperte ma anche difficoltà crescenti. Per complicare ulteriormente le cose, numerosi oggetti, dotati di caratteristiche differenti, sono disseminati in ogni quadro. Mindbender è un'eccellente variante di Deflektor. Ciascuno dei cinquanta quadri del soft è un vero rompicapo ed i diversi elementi utilizzati sono sufficientemente variati per sostenere l'interesse del gioco. Ogni quadro terminato viene salvaguardato automaticamente, e ciò vi evita di riprendere la partita dall'inizio. E' inoltre possibile editare i propri quadri.
Il programma gode di una grafica nitida e molto precisa e conquisterà a lungo l'interesse di tutti gli appassionati del gioco di riflessione.
(Dischetto Gremlin)

Night Hunter

PC - ST

GENERE	ARCADE/ADV	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	39000

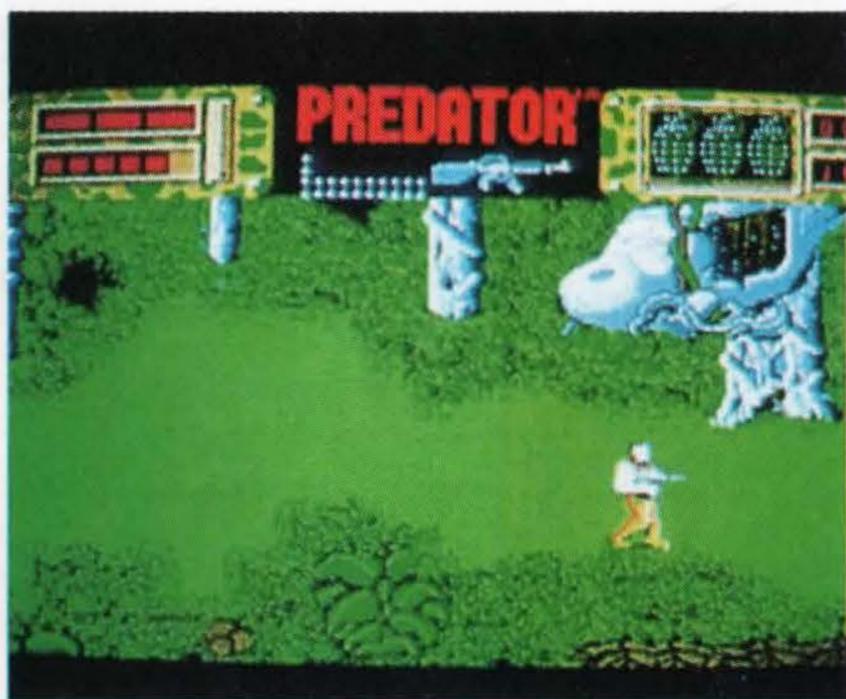
In questo soft avrete a che fare con il più abile salassatore che sia mai esistito fin dagli albori dei tempi: Dracula. Solo che in questo caso dovete reggergli il gioco e aiutarlo mentre si lancia alla ricerca dei talismani che gli permetteranno di regnare sul mondo. Naturalmente, tutta la popolazione si accanisce contro di lui per cercare di impalarlo.
A seconda delle necessità del momento vi potete trasformare in lupo mannaro o in pipistrello ed offrirvi (di tanto in tanto) una buona pinta di sangue fresco per rimettervi in salute.
Night Hunter è un programma originale che offre una divertente parodia dei film dell'orrore. Infatti ci si diverte molto, ma ci si deve anche molto impegnare per sopravvivere, perché il mondo non è affatto tenero coi poveri vampiri. E' una difficile esplorazione quella che vi aspetta ed è indispensabile gestire perfettamente le trasformazioni del vostro personaggio per riuscirci. La realizzazione è di ottima qualità; bella e molto chiara la grafica. In basso allo schermo sono visualizzati i punteggi totalizzati, così come il livello di vitalità.
(Dischetto Ubi Soft)

Onslaught

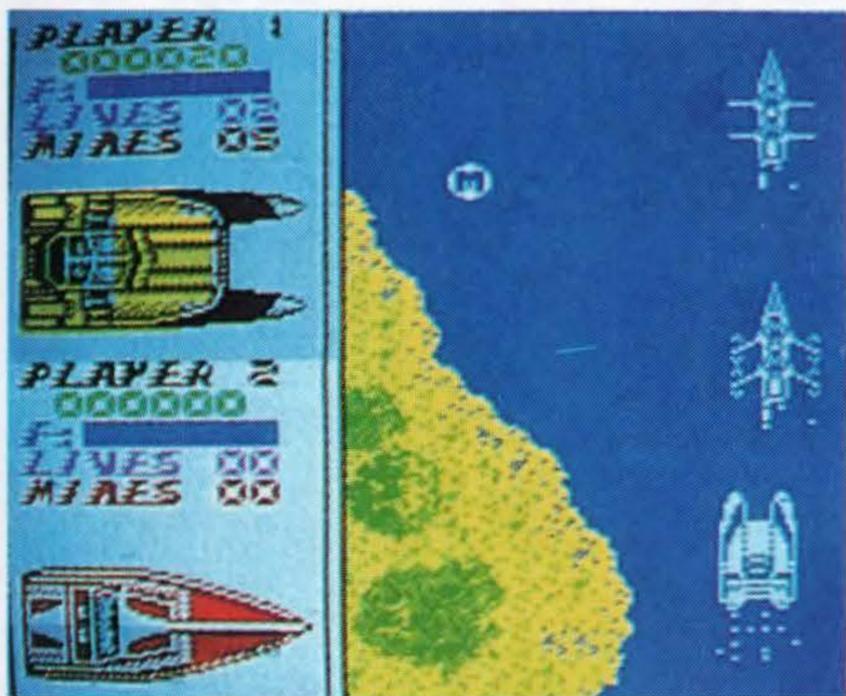
Amiga

GENERE	STRAT./AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

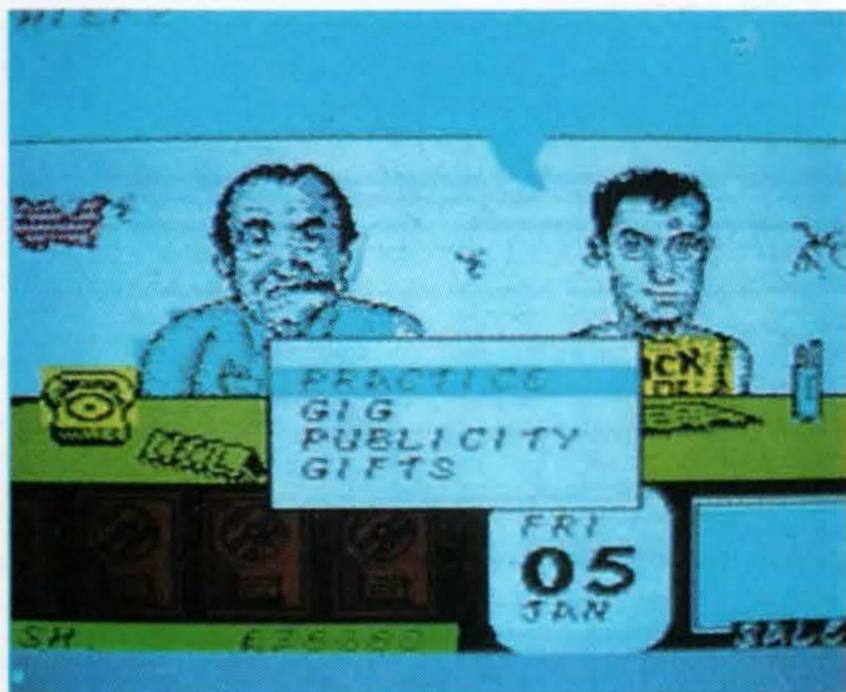
Questo gioco di strategia/azione presenta un universo costituito da numerosissimi regni cui dovete rendere giustizia.
Il guerriero che controllate è potente come un'armata ed ingaggia furiose battaglie e duelli contro i signori nemici.
E' un programma ambizioso, che presenta un concetto molto originale, a metà strada fra wargame ed azione pura. La realizzazione è eccellente, ma non siamo del tutto convinti dell'interesse del gioco. Gli appassionati di strategia saranno delusi dalla risoluzione dei combattimenti che si riassumono in uno shoot'em-up piuttosto elementare. Gli altri invece rischiano d'essere scoraggiati dalla complessità di questo programma, così come dall'azione particolarmente ripetitiva. Se siete tentati dalla combinazione azione/strategia, vi consigliamo di provarlo prima dell'acquisto. E' un soft talmente particolare che alcuni lo troveranno nullo ed altri grideranno al genio.
Nella versione ST, presenta una realizzazione leggermente inferiore a quella di Amiga, specialmente per quanto riguarda il colore. Un programma di qualità ma piuttosto sconcertante.
(Dischetto Hewson)

Predator
Amiga, ST - C64 - Spectrum

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000 - 49000

Il sogno dei giovani moderni è sempre più diventare dei superfusti e, in questo, il cinema dà una buona spinta presentando personaggi consoni a questo genere, ormai diventati "mito". Ora, anche i possessori di Amiga possono far finta (anche se sono molto lontani da lui) di essere il muscoloso Schwarzenegger con l'uscita di Predator sul loro computer.
In questo game vestite i panni del personaggio "tutto muscoli" per antonomasia e penetrate nella giungla ostile per liberare degli uomini politici, evitando gli animali selvaggi, i guerriglieri e soprattutto la temibile bestia misteriosa (forse qualcuno di voi ricorda che questo episodio è stato tratto da un film...di Schwarzenegger). Sparate con moderazione poiché le munizioni sono contate. La versione di Amiga è praticamente identica a quella su ST, a parte qualche digitalizzazione supplementare che completa gli effetti sonori e una maneggevolezza leggermente superiore. Grafica ed animazione sono ben realizzate, ma non vi è sempre musica di sottofondo.
(Dischetto Activision)

Pro Powerboat at Sim.
Spectrum

GENERE	CORSA NAUTICA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Pro Powerboat at Simulator appartiene a un genere che ancora ha molto da dire nel mondo dei micro. Infatti, non è trascorso molto tempo dalla prima realizzazione di questo genere di soft e, come ben sappiamo, le vacanze e tutto ciò che ad esse è attinente non manca di conquistare. In questa corsa di fuoribordo dovrete evitare gli scogli, saltare gli ostacoli utilizzando i trampolini e recuperare mine e carburante. Voi guadagnarete punti supplementari eliminando gli altri battelli (spingeteli sugli scogli o sganciate davanti a loro una mina) e completando il quadro di bonus che è intercalato tra i percorsi. Per finire, diffidate dell'elicottero! La grafica dei battelli è ben resa, ma gli scenari sono un po' ridotti. L'animazione dei fuoribordo è di buon livello e lo scrolling verticale rapido e fluido. una buona musica a più voci presenta il gioco su Spectrum 128, ma i rumori nel corso dell'azione mancano di forza.
Il giocò rimane interessante per la sua progressione graduale e per la varietà dell'azione.
(Cassetta Code Masters)

Rock Star Ate my Hamster
C64

GENERE	MANAGEMENT	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Ecco un soft che vi trasporta nel mondo affascinante dello spettacolo, che da sempre ha attratto i giovani e non, per il fascino e anche gli ambienti grandiosi che presenta come modello. Con questo programma il management degli artisti nel mondo spietato dello show-business non avrà più per voi alcun segreto (anche le sedute di registrazione saranno sotto il vostro controllo) e potete intervenire direttamente nelle situazioni più disparate. Dovete gestire nel miglior modo possibile il vostro budget in termini di politica promozionale e di gala.
A rendere tutto più simpatico, il soft è farcito di humor e di strizzatine d'occhio alle vere star (quelle che sognamo di incontrare nelle nostre fantasie). La grafica del programma è ricca e varia e completa in modo adeguato il tutto. E' però indispensabile la comprensione dei commenti, che non sono in lingua italiana (ovviamente in inglese!), che appaiono sullo schermo per riuscire a padroneggiare il gioco e godere appieno delle possibilità che questo offre.
(Dischetto Codemaster)

Rommel

C64, PC

GENE	WARGAME SU MAPPA	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	15	**SUONO**	-
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	49000 - 69000

Ecco per i puristi del genere uno dei più classici giochi strategici in circolazione attualmente. Già conosciuto dai possessori di C 64, Rommel arriva finalmente su PC e ci trascina in un gioco di incredibile scioltezza.
Questo wargame, benché molto classico, è di una straordinaria ricchezza di particolari. Il giocatore può sia creare uno scenario sia rivivere una missione preprogrammata a seconda delle preferenze del momento. Il punto forte di questo soft stà, come già detto, nella sua maneggevolezza e nel suo aspetto meno austero rispetto ai wargame tradizionali su mappa che siamo abituati a vedere. Il concatenarsi degli ordini, dei movimenti delle truppe, degli studi della topologia del terreno o delle strategie è gestita da un susseguirsi di menu e submenu che si controllano molto facilmente, rendendo questo soft accessibile anche ai neofiti. La grafica è precisa, sufficientemente chiara e colorata. Rommel è, per concludere, un wargame riservato anche ai professionisti del genere.
(Dischetto SSG)

Sim City

Amiga - C64 - PC

GENERE	STRATEGIA E SIM.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	18	**SUONO**	-
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	49000 - 75000

Citato per la categoria "strategia" ed eletto migliore dell'89 per la sua originalità, Sim City ci arriva su Amiga dopo la sua versione Macintosh. Non c'è che dire, ecco un'hit di primissimo ordine! Voi dovete costruire una città e gestire tutti gli aspetti politici, economici e sociali per farla prosperare. Graficamente la partita è superba, sulla carta, la rappresentazione delle città è davvero realistica. Poco a poco lo schermo si anima, un aereo si alza in volo, le auto popolano le strade, un fuoco si accende nella centrale nucleare... un tempo reale che impressiona.
A questa ricchezza strategica e scenica Sim City unisce una conduzione molto agevole. Non è necessario leggersi le istruzioni per ore: il mouse e le icone bastano a gestire ben presto la costruzione. Non bisogna però credere che il gioco sia facile da vincere: date le sue numerose storie ed il numero astronomico di catastrofi che possono sopravvenire durante la vostra vita da sindaco, la longevità ludica di questo programma è garantita.
Un software di sicuro valore. Sim City mi ha distrutto... (Dischetto Maxis/infogrames)

Shufflepuck Cafe

Macintosh

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	

Chi segue questa rivista, ricorderà certamente questo nome. Infatti, è già stato recensito per altre versione nelle hits di questa stessa Guida. Anche nella versione Macintosh, vi trovate in un bar alla "Guerre Stellari" dove fa furore un nuovo gioco.
Con una paletta, due giocatori devono passarsi una palla, naturalmente senza mai sbagliare la traiettoria. Già vedo le vostre facce che esprimono un altrettanto semplice concetto: "difficile fare qualcosa di più semplice". Ma incredibilmente, questo soft è efficace, poiché la paletta può raggiungere una grande velocità, e le partite divengono appassionanti e impegnative. Chiedete a Dany, il nostro campione di Badminton: Shufflepuck Cafe lo ha inchiodato con il suo mouse per lungo tempo! E in più la Broderbund ha dotato questo programma di una realizzazione accurata, il che, come è logico, non guasta (come si dice, anche l'occhio vuole la sua parte...). Avversari che rivaleggiano in bruttezza, animazioni divertenti e digitalizzazioni sonore sono ben riuscite. Assolutamente da vedere! (Dioschetto Broderbund doppia faccia)

Skidoo

PC

GENERE	STRAGIA/AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	-
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Lo scenario di Skidoo è originale. Voi pilotate una motoslitta attraverso un territorio di foreste, pianure e laghi ghiacciati allo scopo di raggiungere le città dove si svolgono delle corse. A ogni vittoria acquisita, è il gruzzolo vinto che permetterà di riparare il veicolo danneggiato dalle precedenti corse e di acquistare del cibo che vi permette di sopprawivere. Questa versione PC di Skidoo è sfortunatamente di una lentezza sconvolgente se non la si gioca su un 386 minimo. Su AT o XT l'avventura perde tutto il suo fascino. Il gioco su 386 VGA è interessante: bella grafica, buona gestione delle scorte alimentari e delle panne, corsa difficile..., ma non c'è di che fare un hit! La guida della motoslitta è in effetti un po' stancante. Le prove di caccia al lupo sono ben trattate, anche se pare un peccato dover decimare tali animali per venderne le pellicce. Skidoo è in fin dei conti un soft conveniente su 386, data la ricchezza e l'originalità del suo scenario. Su computer meno rapidi non vale nemmeno la pena di tentare.
(Dischetto Coktel Vision)

Soleil Noir

ST

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Questo gioco si compone di due fasi che si possono giocare indipendentemente l'una dall'altra. Voi impersonate Bully o Monique e dovete liberare l'altro (dipende, logicamente, dal personaggio prescelto) e condurlo fuori dalla zona pericolosa (giungla od oceano) per togliere la maledizione di cui sono stati fatti "omaggio" (simile a quella del film Lady Hawk). Naturalmente, non è tutto così semplice, vi attendono numerose creature ed ancor più numerosi pericoli e purtroppo non disponete che di un laser e di un propulsore che si riscaldano con l'uso creando conseguenze che possono essere letali per la sopravvivenza. La grafica delle creature e degli scenari è ben resa, ma questi ultimi sono troppo uniformi nel corso di una singola fase. L'animazione è fluida ma troppo lenta, cosa che rende difficile controllare l'eroe, che deve riuscire a sfuggire ai più svariati pericoli. Alcuni effetti sonori corretti danno ritmo al gioco, ma la musica è presente solo nella presentazione. Un giochetto difficile ma gradevole.
(Dischetto Opera Soft)

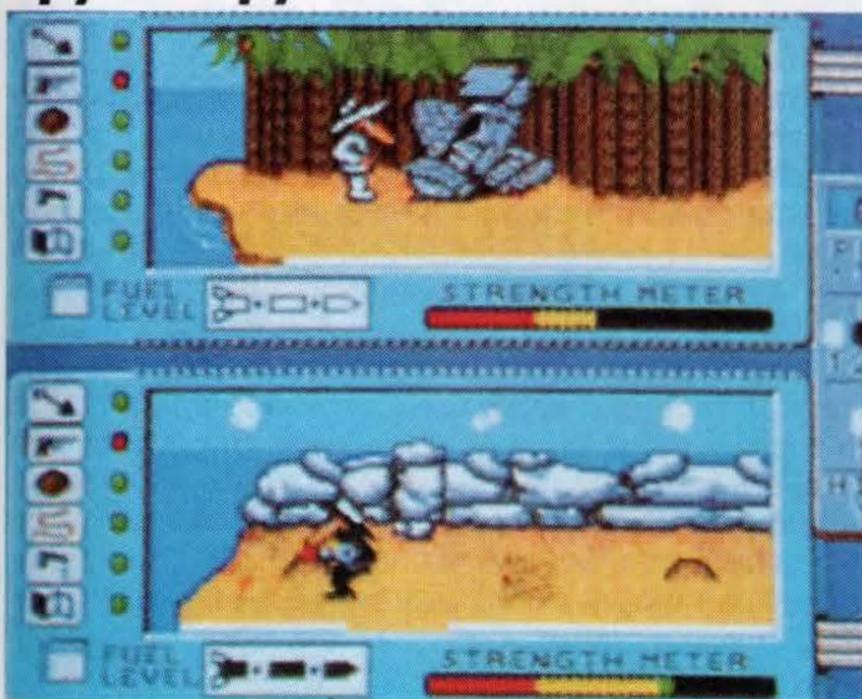
Space Quest III

Amiga - ST - PC

GENERE	ADV. ANIMATA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	69000 - 79000

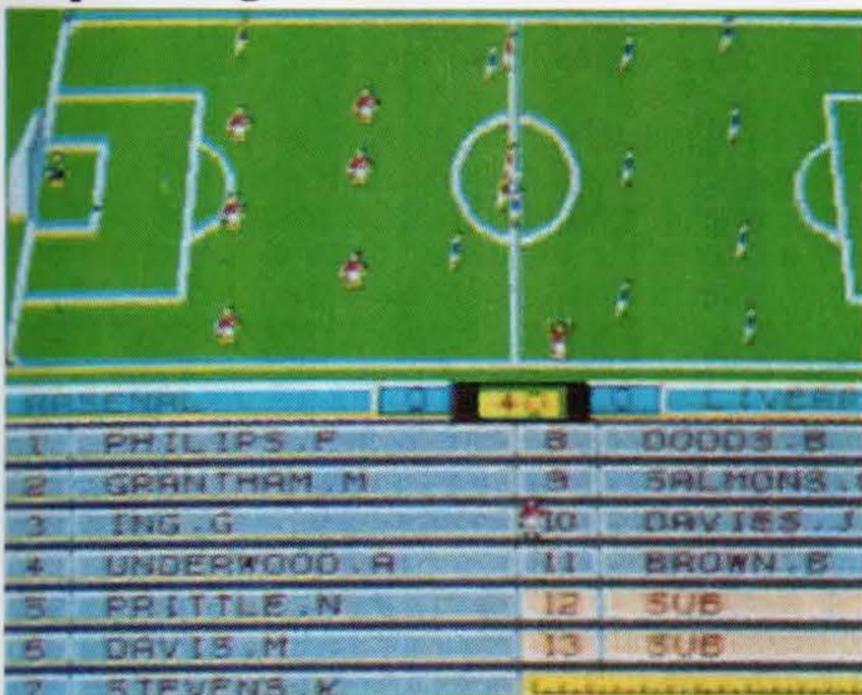
Un nuovo Sierra! Dopo Space Quest I e II, la serie di King Quest, di Larry e Police Quest, la grande famiglia di avventure animate della Sierra si è appena accresciuta con il terzo episodio delle avventure spaziali su Amiga. L'infame Vohaul è ancora della partita e così pure l'humor, poiché stavolta sono gli stessi programmatori che devono essere liberati dalla grinfie del demone. Per grafica, colonna sonora o animazione, quest'avventura è completamente Sierra, cioè semplice ma efficace. Mentre su ST la raffinatezza della grafica aveva stupito qualcuno, la versione Amiga non aggiunge niente di nuovo ai due primi episodi di questa grande crociata, se non ovviamente un nuovo vastissimo scenario. Secondo noi è un peccato che la Sierra non lasci evolvere la manipolazione dei suoi soft. Mentre si "iconizza" su Kristal, Indiana Jones o Zac, occorre sempre giocare con l'inglese e la tastiera per portare a compimento l'avventura. Ah, fluidità del mouse/icona, quando arriverai a frequentare gli uffici della Sierra? In fondo, un buon programma!
(Dischetto Sierra)

Spy vs Spy II

Amiga - ST - CPC
Spectrum - MSX

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	8	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	25000

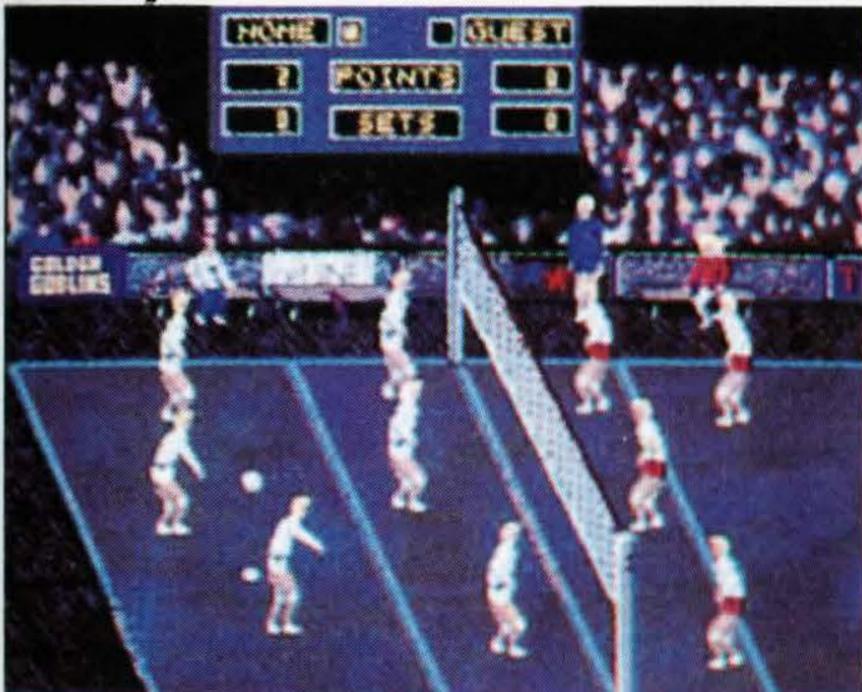
Spy vs Spy II mette in scena gli eroi di un fumetto americano che apparivano su una delle riviste più in voga.
Impersonate due spie che sbarcano su un'isola deserta per lanciarsi alla ricerca degli elementi di un razzo che non si trovano più al loro posto. Possono combattere direttamente, ma soprattutto utilizzare trappole per sbarazzarsi dell'avversario. Questo gioco ha riportato un grande successo su 8 bit qualche anno fa. E' stato uno dei primissimi giochi d'azione per due giocatori, ma si è poi visto di meglio (non sempre essere primi significa essere "il meglio"). Questa versione è praticamente identica alle precedenti ed anche la grafica non ci ha guadagnato gran che nel passaggio sui 16 bit, cosa perlomeno sconcertante. La versione di Amiga è praticamente simile a quella su ST in tutto e per tutto. In più, Spy vs Spy II è decisamente invecchiato e non si acquista un Amiga (notoriamente un computer dei migliori se non "il migliore" per quanto riguarda la grafica dei giochi) per ritrovarsi con la grafica di un C 64!
(Dischetti First Star)

Superleague Soccer

Amiga

GENERE	STRATEGIA	**ANIMAZIONE**	☆☆
INTERESSE	7	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	29000

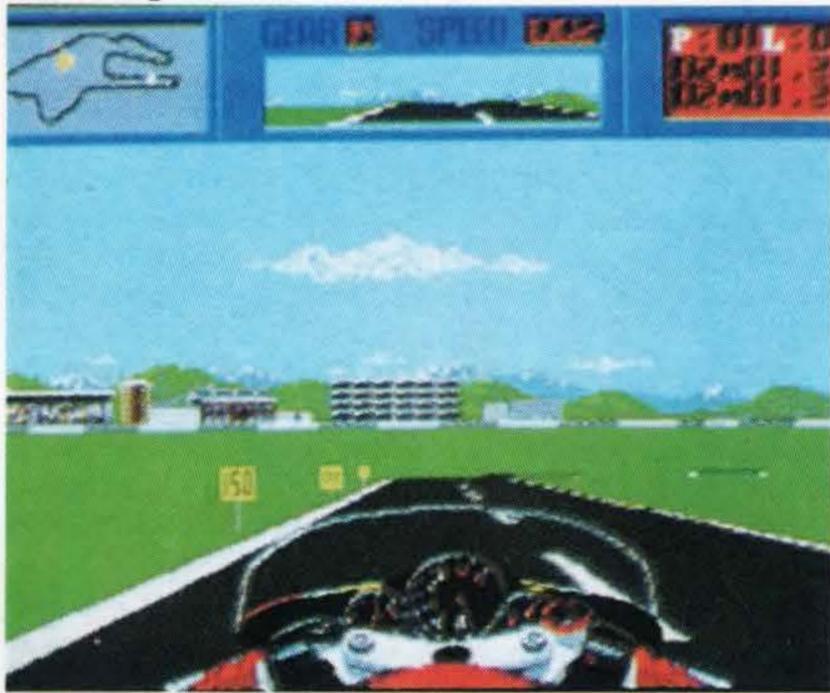
Capitano, terra in vista...! grida la vedetta. Ed ora sono io a dirvi: lettori Superleague Soccer in arrivo! Questo soft vi consente di dirigere una grande squadra di calcio. Voi detenete tutti i poteri: selezione dei giocatori, elaborazione delle tattiche, ecc. Stà a voi fare in modo che la vostra squadra abbia una buona stagione e, siamo sicuri, non vorrete davvero andare incontro alla serie Cadetta... Questo tema sembra ispirare molto gli editori di questi tempi anche se ciò non dovrebbe stupire eccessivamente: siamo o non siamo nel 1990 e questo non vi dice proprio niente? Non ci credo, a questo punto lo sa anche un cieco.
Belle premesse e grossa chiaccherata, ma questo programma non aggiunge nulla di nuovo al genere e non sono certo i match grotteschi cui parteciperete che vi impediranno di addormentarvi nel corso della partita (che brutta e ignominiosa fine per un tipo del vostro calibro). Decisamente questo genere è difficile. Se amate la strategia, questo soft non è la scelta migliore: fate piuttosto una buona partita con Kenny Dalglish Manager.
(Dischetto Impressions)

Volleyball Simulator

ST

GENERE	SPORT	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	11	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

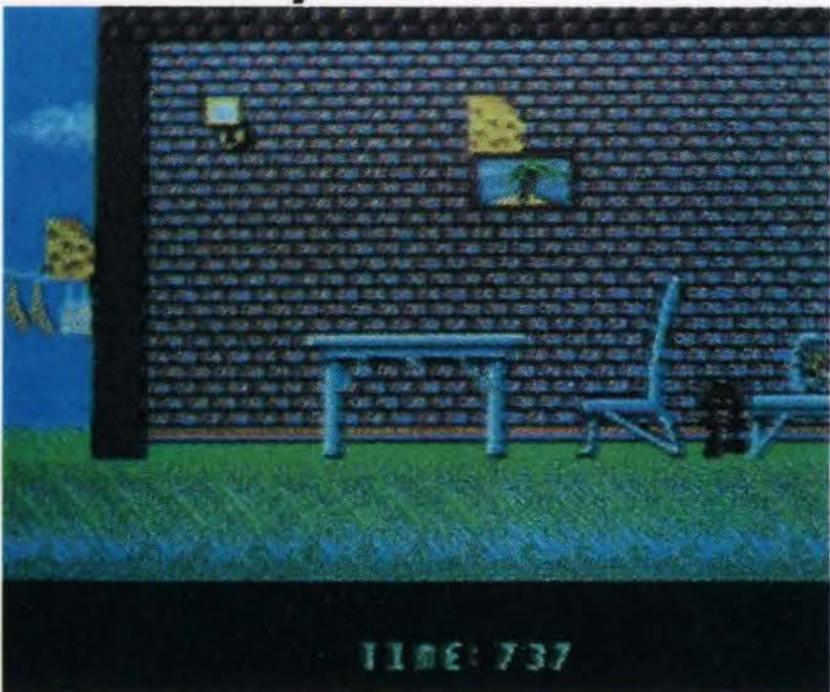
Volleyball Simulator propone un genere di game non proprio inflazionato. Inoltre, questo programma sbandiera ai quattro venti come principale elemento pubblicitario il fatto che è un vero simulatore di volleyball (pallavolo) e, come noi smanettoni sappiamo, non sono poi molto frequenti e tantomeno riusciti al meglio per quanto riguarda l'aspetto reale del gioco.
Contrariamente ai precedenti tentativi del genere su microcomputer, questo soft rispetta appieno l'essenzialità delle regole del gioco a 12. Disponete, inoltre di un editor di tattiche esteso che vi permetterà, usandole sapientemente, di perfezionare le vostre azioni. In più, troverete interessante la possibilità di impersonare simultaneamente all'interno della squadra il ruolo di giocatore, manager e di allenatore. La grafica di questa adattazione non può tuttavia far concorrenza alla qualità di Beach Volley. Ancora meno l'animazione, che dovrebbe essere più rapida, almeno in alcune fasi di gioco (smash, tuffo). Solo per gl appassionati di volley.
(Dischetto Time Warp)

The Cycles

PC

GENERE	CORSA DI MOTO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

The Cycles sta a RVF Honda come Grand Prix Circuit sta a Turbo Cup! Chiariamo... RVF Honda vi proponeva una corsa di moto molto realistica e vista da dietro. La società Accolade rinnova l'exploit dal lato realismo e vi aggiunge un "plus", la visione della pista vista dalla moto. Il pilota osserva in primo piano i suoi contatori e il manubrio. Quando inclina la moto, non è la moto che si piega davanti a lui, ma l'insieme della scena che oscilla di lato! Altro atout, il rilievo del terreno reso molto bene: la moto sale e scende sui dislivelli e, più ancora, fa delle impennate sulle ruote posteriori che vi fanno vedere il cielo... geniale! Aggiungete a tutto ciò una partenza alla Accolade, la scelta della moto e del circuito. A partire dal terzo livello del gioco, il pilota cambia da sè la velocità. Sul joystick PC, c'è un tasto per aumentare il rapporto, uno per diminuirlo, ciò che permette di non perdere d'accelerazione... The Cycles è attualmente LA corsa di moto su micro. Detronizza senza problema RVF Honda. Da vedere con urgenza, si attendono le versioni ST ed Amiga con grande impazienza! (Dischetto Accolade)

Tom & Jerry II

Amiga

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	8	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Tom & Jerry non hanno bisogno di presentazioni, ognuno di noi li ha visti almeno una volta nelle loro divertenti parodie in televisione. Rivediamo quindi con piacere la seconda versione di questi straordinari personaggi e simpatici amici di tante avventure di cartoni animati... Eccoli protagonisti di questo nuovo giochino realizzato dalla Magic Bytes per Amiga. Voi dovete aiutare Jerry a ritrovare e mangiare i pezzi di formaggio che sono disseminati per la casa (sapete bene che è molto goloso). Ma non sarà facile, perché si sa che Tom veglia sempre e non è semplice riuscire a sfuggirgli, le sue unghie affilate non chiedono di meglio che afferrarvi.
Tutto qua, questo nuovo programma non apporta grandi novità rispetto al precedente. La grafica è ben riuscita, buona anche l'animazione, un pochino meno interesse del gioco. L'azione è troppo difficile, a causa della mancanza di fluidità dei comandi, cosa che si rivela presto frustrante. Peccato, Tom e Jerry meritavano miglior trattamento.
(Dischetto Magic Bytes)

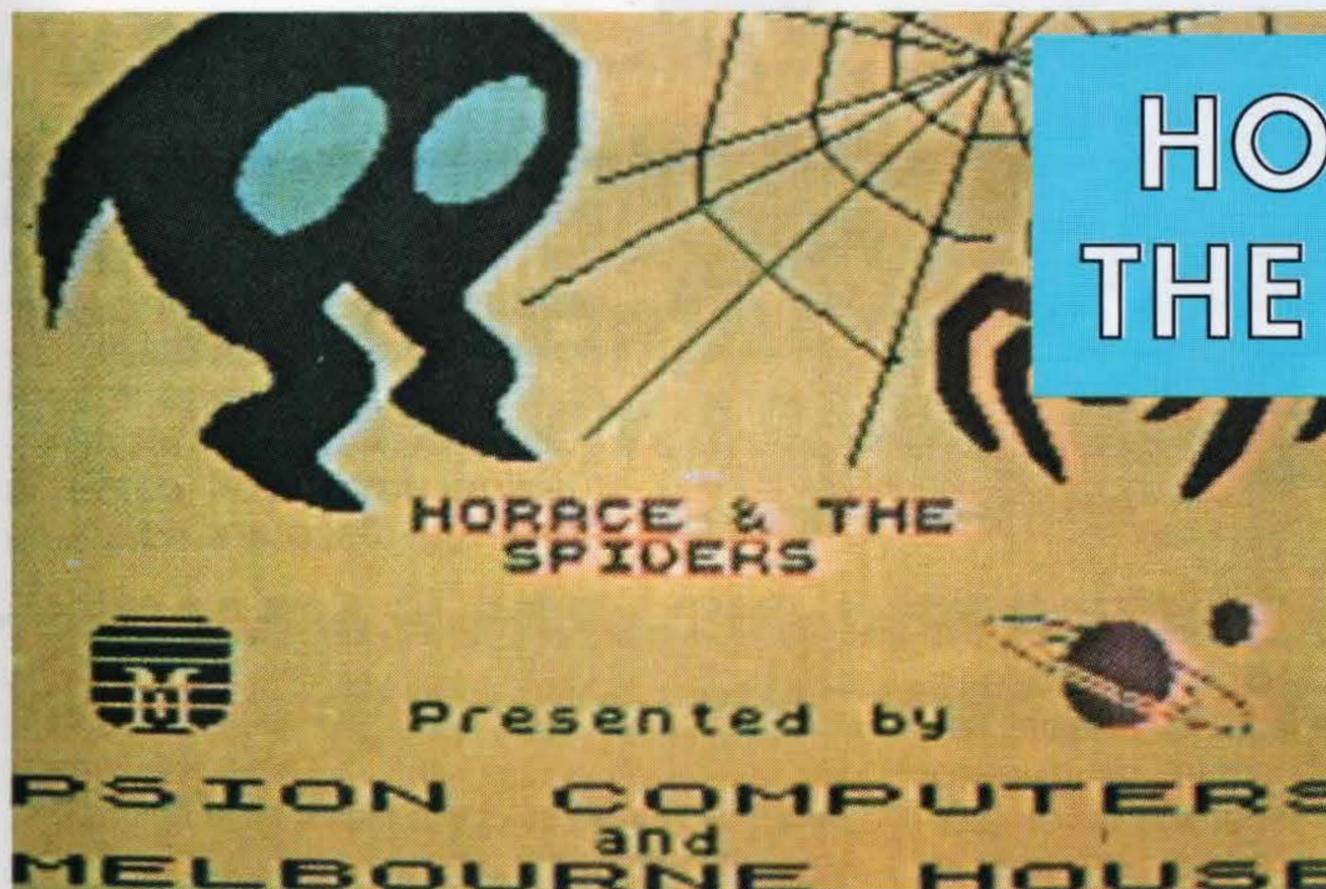
Toobin

Amiga - ST

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

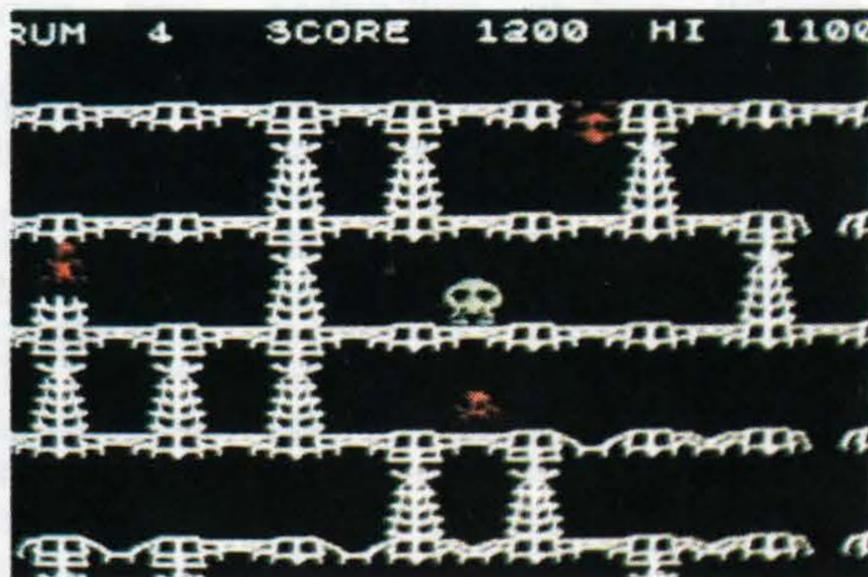
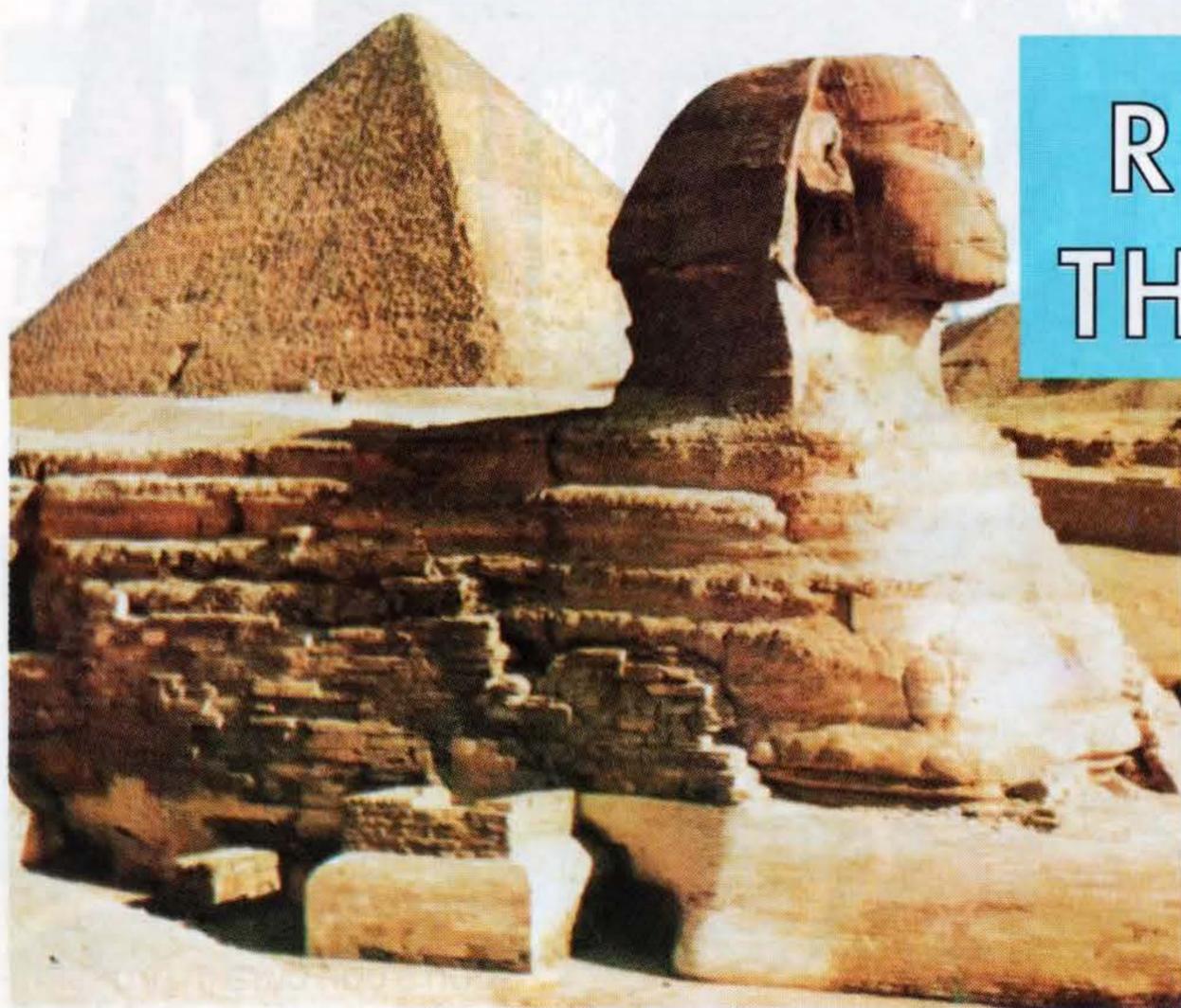
Siete stanchi dei soliti giochi in cui si spara e basta? Ecco che arriva Toobin a portarvi una ventata di aria fresca. In questa versione di un gioco arcade della Atari Games, voi discendete un fiume su una boa e già questo è senza dubbio poco usuale nei giochi su micro. Naturalmente, non è la sola avventura, numerosi pericoli vi aspettano: cacciatori, pescatori, coccodrilli, tronchi... e tutti, chissà perché, danno noia proprio a voi.
Toobin è un gioco arcade diverso dagli altri, nella linea di Paper Boy (che è pure della Atari Games, bisogna perciò dare atto ai programmatori di usare un po' di fantasia in più rispetto ad altri). L'idea è originale e ci si diverte, soprattutto se si gioca a due. Invece, la grafica avrebbe meritato d'essere più curata, tanto più che questo tipo di gioco non pone alcun problema ed è perciò incomprensibile dover muovere questo appunto.
Per quanto riguarda la versione ST, è inferiore alla precedente a livello dei colori e soprattutto la finestra grafica è più piccola. Ma non per questo si tratta di un gioco poco gradevole.
(Dischetto Tengen)

RETROSPETTIVA

I VIDEOGIOCHI CHE HANNO FATTO STORIA

HORACE & THE SPIDERS

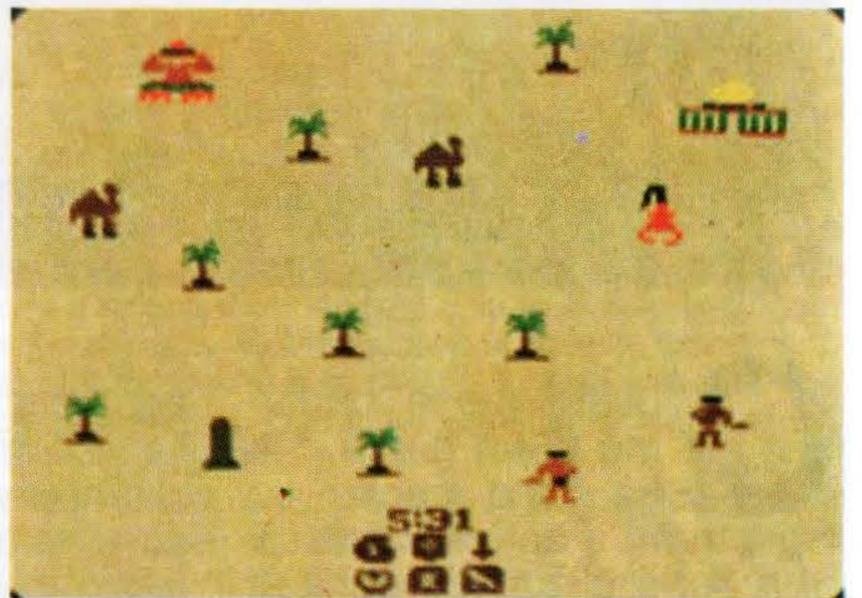
Questo mese parliamo di un game che ha fatto epoca su Spectrum. Faceva parte di una serie di games centrati sul simpatico e buffo personaggio Orazio, che era una specie di strana creatura dai grandi occhi.

Il gioco

In questo specifico game, Orazio, percorre un viottolo in montagna, di notte, al chiar di luna. Sulla sua strada incontra dei ragni, che deve saltare e un gradino contro il quale sarebbe bene non inciampare. Una volta superato il primo gradino e saltato l'eventuale ragno, lo schermo cambia ed Orazio si trova sull'orlo di un precipizio che può oltrepassare solo utilizzando le tele dei ragni come liane; il meccanismo con cui ci si appende è del tipo rincorsa e salto, ma la rincorsa è molto breve e l'operazione presenta una notevole difficoltà. A complicare le cose, inoltre, la tela del ragno a cui si è aggrappati viene rimangiata dallo stesso ed al povero Orazio non resta altro da fare se non saltare ed afferrare la tela del ragno successivo, prima che questo si mangiasse del tutto sia il filo che Orazio... Carina come prospettiva, vi pare? Comunque, il simpatico personaggio ha le sue chance e può preparare a sua volta delle trappole da disporre con cura in prossimità dei ragni, in modo da farceli cadere dentro. Bisogna, in ogni caso, non avvicinarsi troppo ai ragni, in quanto può essere fatale. Composto di cinque livelli, Orazio è stato il predecessore dei giochi platform attuali e difficilmente annoiava il giocatore. In conclusione, possiamo dire che, a dispetto del tempo che passa, Orazio resta un personaggio simpaticissimo, anche perché combattere contro i ragni suscita questo sentimento. La grafica del primo schermo era forse un po' troppo stilizzata ma migliorava sicuramente nel secondo di una buona spanna e... nel terzo schermo, addirittura, applausi a scena aperta!

RIDDLE OF THE SPHINX

Di Riddle of the Sphinx (l'Enigma della Sfinge) si può dire che è stato davvero un grande videogioco. Originale, divertente, molto impegnativo, affascinante, coinvolgente ed emozionante, per gli amanti del misterioso Egitto era veramente il massimo e rappresentava senza dubbio uno dei migliori usciti fino a quel momento sia come grafica che come azione.

Il gioco

Come facilmente intuibile, tutto nasce da una maledizione (non poteva proprio mancare!!!) caduta sull'antico Egitto. Ed è per questo che il figlio del Faraone, il Principe, parte per un avventuroso viaggio nel deserto, dove incontra sì anche gioie, ma, soprattutto, pericoli e insidie, per raggiungere il tempio di Ra e riuscire a offrire al dio un'offerta che liberi l'Egitto dalla maledizione in cui è piombato! Naturalmente, allora come ora, il protagonista è impersonato dal giocatore che si scopre regista di questo colossal di cui tiene le fila e dirige le operazioni avendo a disposizione una vera centralina di comando. Davanti al monitor, una volta accesa la macchina, il videoplayer guida il cammino del Principe con il joystick di sinistra; con quello di destra seglie, tra gli oggetti più o meno preziosi e magici che il principe porta con se o trova lungo il cammino, quale, come e quando usarne uno, con i comandi della console (che cambiano uso rispetto alla norma) si viene aggiornati sul punteggio accumulato, della sete che ha il Principe, delle ferite che ha subito e del tempo trascorso dall'inizio della partita. E' talmente complesso manovrare tutto ciò contemporaneamente che il gioco assume l'interesse ideale giocato in due. Certo che le ferite sono pericolose, infatti, dopo nove di queste si muore inevitabilmente e la sete diminuisce la potenza di tiro e la mobilità del personaggio; anche i predoni che incontrano vanno affrontati senza distrazioni. Per fortuna, lungo il viaggio, l'eroe incontra anche situazioni favorevoli come le oasi in cui dissetarsi e talvolta

anche la buona dea Isis a cui bisogna avvicinarsi correttamente e con rispetto non dimenticandosi di baciarle i piedi, in tal modo il principe può essere guarito dalle sete e dalle ferite, oppure se non ne ha bisogno può avere in alternativa, un prezioso dono.

Questo soft, sebbene datato, rimane di grande attualità, anche se la difficoltà era nel contempo un pregio ed un difetto non si può certo dire che ci si annoiava. L'originalità (almeno per quei tempi), la grafica, il sonoro e la nuova impostazione dei comandi, hanno contruibuito a fare di questo gioco un must!

68000
e dintorni s.a.s.
computers

NON SOLO VIDEO...

SKYNASAUR

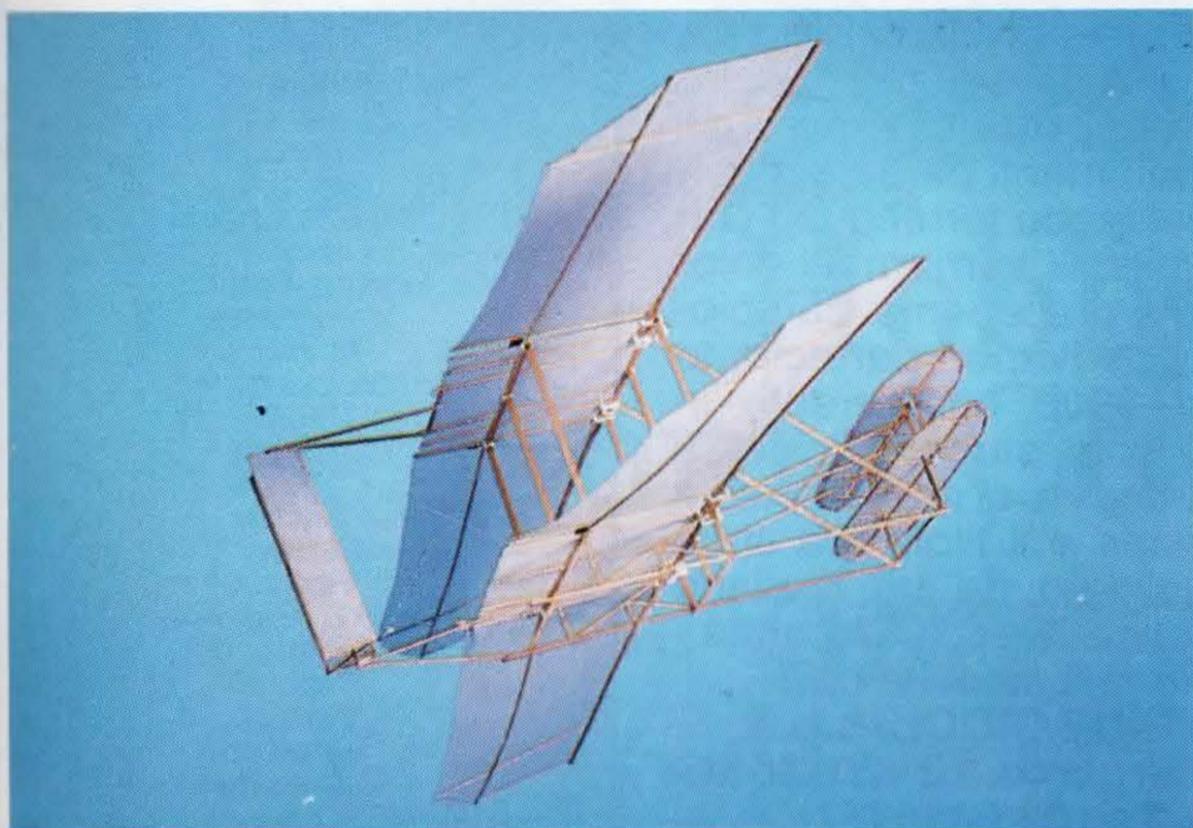
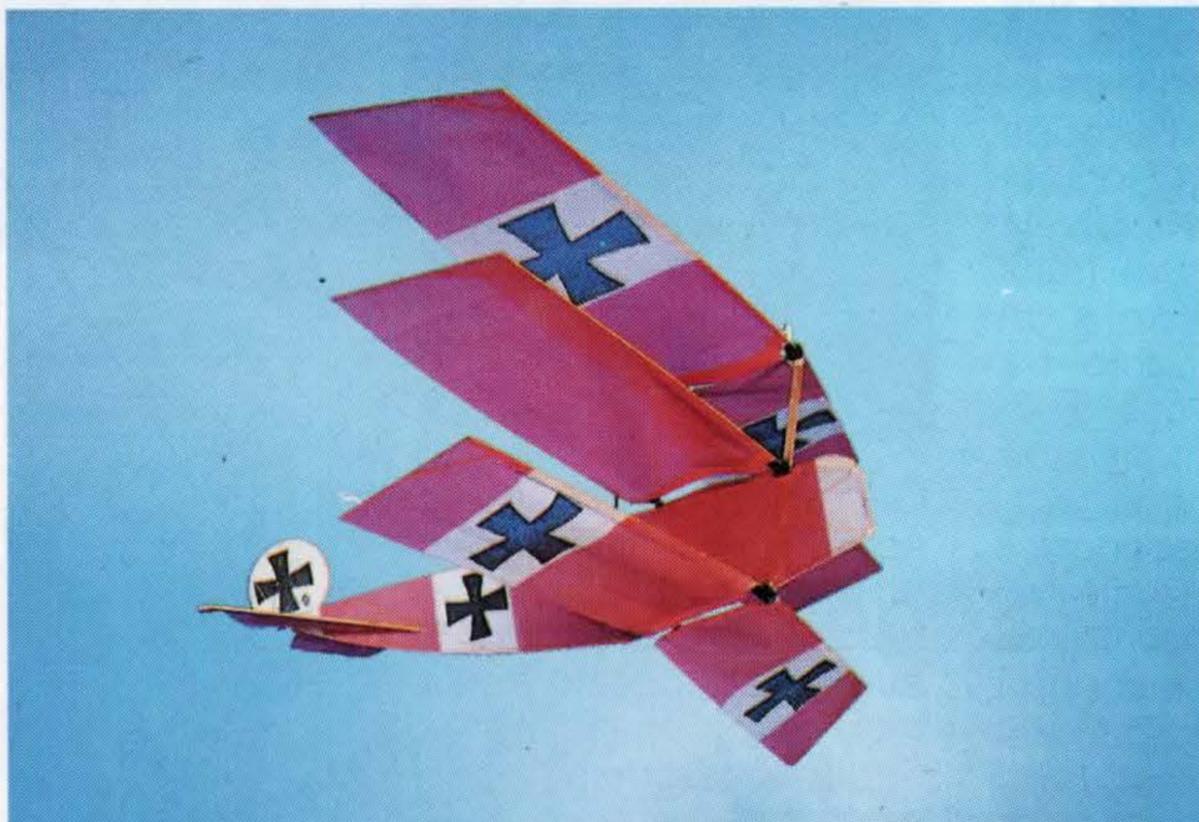
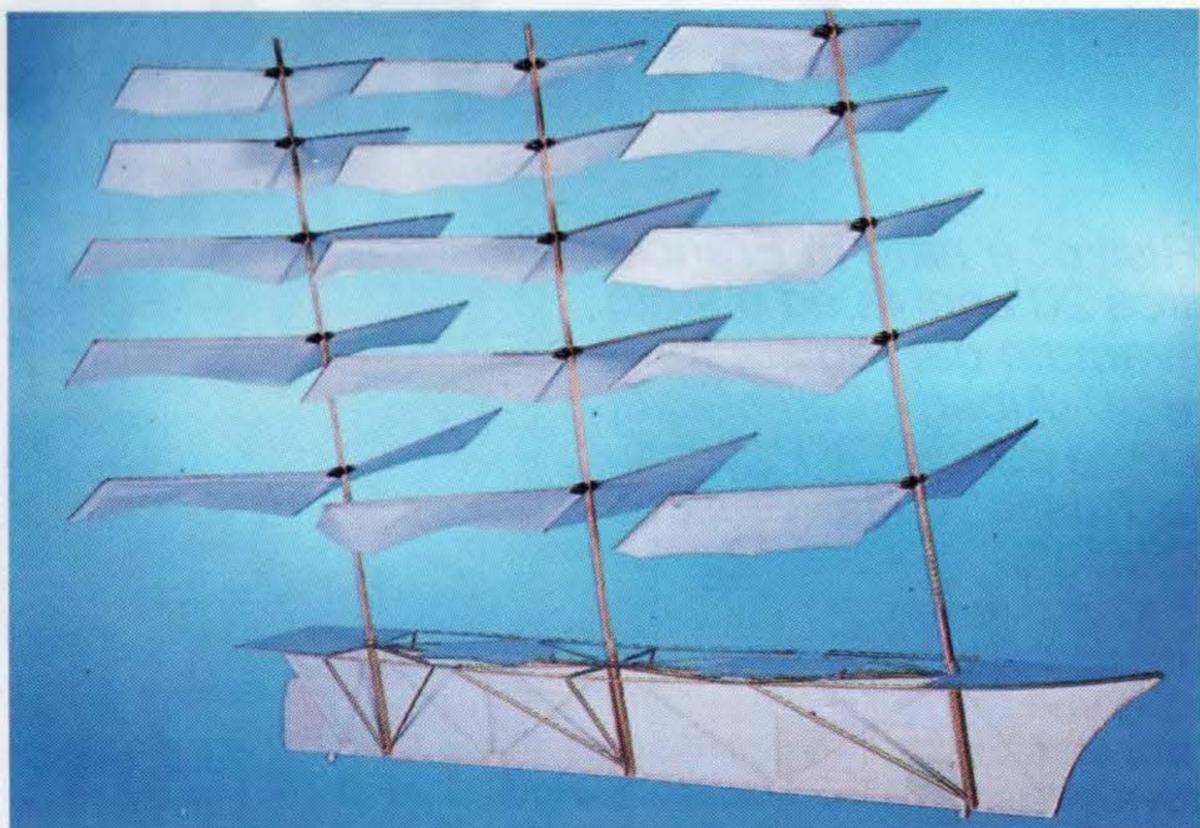
Tecnologicamente all'avanguardia, superaccessoriati, ultrafiniti e precisi, gli acrobatici aquiloni che vengono dal Colorado, si chiamano Skynasaur.

Non più nostalgico riferimento al passato, gli aquiloni attuali, specialmente quelli acrobatici, sono un gioco che si avvicina molto allo sport. Moltissimi modelli per altrettanti tipi di volo: a rombo, a delta, conyne, cellulari, box, pockite, parafoil ed altri ancora; in ripstop nylon, plastica, carta seta, seta e carta di riso, quelli cinesi, per la velatura; bacchette di legno, fibra di vetro, fibra carbonio per la struttura, che non sempre c'è. Ma sostanzialmente i gruppi fondamentali sono due: aquiloni monofilo e aquiloni bifilo o acrobatici. Come tutti ben sappiamo, il vento (grande protagonista in questo specifico) è una forza mutevole che va capita e interpretata: uno **Skynasaur** ti permette di utilizzarne tutte le potenzialità per creare figure aeree: spirali, otto, volo in picchiata, cerchi e tutto quanto la tua fantasia e abilità ti suggeriscano.

Avendo a disposizione un **C74** puoi riuscire addirittura a farlo entrare in picchiata in acqua: quando ne uscirà potrà riprendere il volo in velocità come se niente fosse.

Se non hai mai provato a far volare un aquilone, puoi cominciare con un modello semplice monofilo, oppure con un acrobatico a rombo della Brookyte, una ditta inglese di sicura tradizione e comprovata esperienza.

Lo **Stunt Kite** è un aquilone semplice, leggero ed economico, che ti consente di "farti la mano" senza che sia indispensabile un vento impeccabile e, inoltre, le strutture dell'aquilone non esigono una particolare precisione nelle manovre. Se poi ti divertisse "fartene" uno, è possibile: l'aquilone in scatola di montaggio giunge dalla California. Gli **Squadron Kites** del signor Stratton sono dei piccoli capolavori: riproduzioni pressoché perfette di biplani, triplani, aerei storici, come il volo dei fratelli Wright, o lo Spirit of St. Louis. La costruzione è semplice e molto ben spiegata nel disegno che rappresenta l'aquilone in scala 1:1 e tutte le successive fasi di lavorazione. La struttura è in bacchette di legno, la velatura in carta seta giapponese, prestampata o bianca a seconda del modello. Tutto

il materiale necessario, colla e taglierine escluse, è compreso nella scatola di montaggio per facilitare la vostra creazione "personalizzata". Gli Squadron Kites possono eseguire anche il volo acrobatico, sono smontabili dopo costruiti e, oltre che belli, divertentissimi, perché hanno la peculiarità unica di assumere un assetto di volo che simula quello degli aerei rappresentati. Da segnalare in modo particolare, "il pezzo forte", l'aquilone che è stato definito il più bello del mondo dalla rivista specializzata nel settore: il **Ghost Clipper**, riproduzione del fantomatico vascello dell'Olandese Volante. Misura 120x140 cm, ha tre alberi che portano 5 vele ciascuno, da regolare nella quantità a seconda della materia prima: la tensione del vento; nella chiglia è previsto l'inserimento di una piastra di piombo allo scopo di evitare il precipitare dell'aquilone in caso di sgancio dalla fune di traino, cosicché il Ghost Clipper possa planare dolcemente a terra senza sfasciarsi o deformare la struttura.

Tutti gli aquiloni a cui, in queste pagine, abbiamo solo accennato, possiedono in comune una spettacolarità straordinaria e ci offrono, comunque, un invito a considerare il cielo uno schermo per la nostra fantasia, libertà e capacità. Gli aquiloni Skynasaur, Brookite, Stratton, sono distribuiti in Italia da:

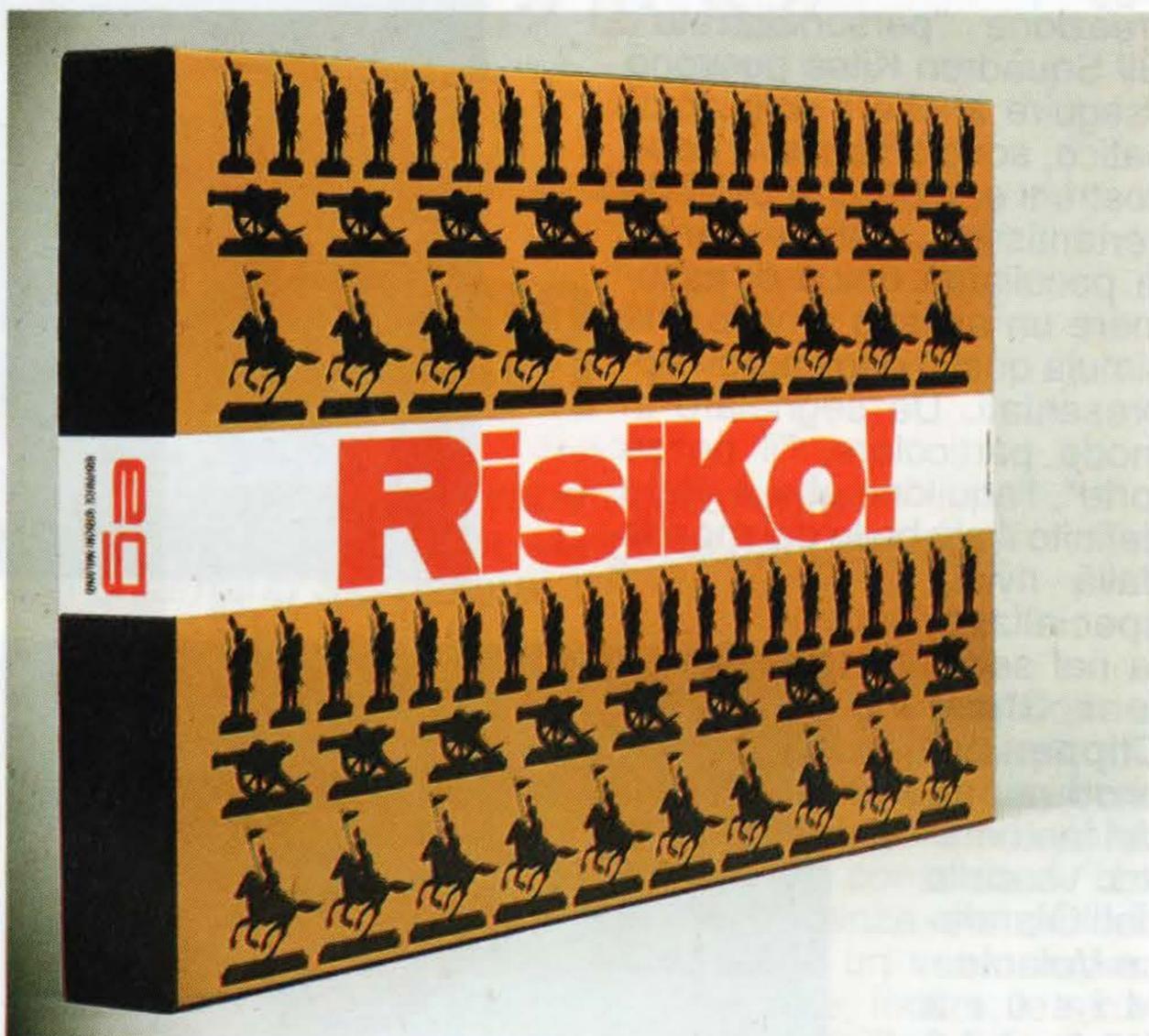
PERGIOCO, via San Prospero 1 - 20121 Milano. Tel. 02/808031.

GIOCANDO A... RISIKO!

"Risiko" è nato in Francia circa 20 anni fa ed è stato inventato dal regista francese Albert Lamorisse, autore dei film "Il Palloncino Rosso" e "Lo Stallone Bianco".

Il gioco da lui inventato è nato nella sua famiglia, dove ogni sera lo giocava e lo perfezionava insieme alla moglie, al figlio Pascal (anche lui regista cinematografico) ed alle due figlie Sabina e Fanny. *Risiko* si è rapidamente diffuso in tutte le Nazioni Europee e negli Stati Uniti. La Società Editrice Giochi ha iniziato la diffusione del gioco in Italia nell'anno 1977. *Risiko* è un fortunatissimo connubio tra gioco da tavolo e gioco di simulazione. Dai primi, prende l'immediatezza e la semplicità delle regole; dai secondi il fascino e l'entusiasmante capacità di coinvolgimento. Si gioca su una grande mappa geografica e si conquistano territori a mezzo di 396 carri armati, che si muovono ed avanzano attraverso i 5 continenti. Con grande abilità e coraggio, molta strategia e una dose equilibrata di fortuna, si può arrivare alla conquista del mondo.

A Garessio la 5° Edizione del "Campionato Italiano di Risiko!"

Inizia ufficialmente con le gare di qualificazione che si svolgeranno da marzo a ottobre in ben 50 città italiane, dalla Val d'Aosta alle isole, il 5° *Campionato Italiano di Risiko*, le cui finali avranno luogo nel castello di Casotto a Garessio (CN) dal primo al 4 novembre prossimi. Verranno ammessi alle finali e ospitati a Garessio i giocatori che avranno superato le eliminatorie preliminari. Arrivare in finale costituisce già una meta ambita ma, per chi ce la farà a piazzarsi fra i primi cinquanta, tutto ricomincerà da zero e il numero "uno" uscirà solo dopo quattro giorni di combattimenti per la conquista del globo terracqueo con tanti piccoli carriarmati colorati. Al precedente campionato avevano partecipato quasi 3000 concorrenti, in prevalenza studenti universitari. I finalisti si erano riuniti a Ravenna e il titolo era stato conquistato da un giovane veronese: Renzo Cicchetta.
Risiko! è distribuito da:
EDITRICE GIOCHI s.p.a.
via Bergamo, 12 - 20135 Milano. Tel: 02/5456887.

Città ospiti delle prime gare ufficiali di qualificazione

Arezzo
Bari
Bergamo
Bogliasco
Busto Arsizio
Carmagnola
Cesena
Cinisello Balsamo
Corsico
Falconara
Firenze
Forlimpopoli
Genova
Greve In Chianti
Lissone
Martina Franca
Melegnano
Milano
Montevarchi
Nuoro
Omegna
Padova
Palermo
Pesaro
Roma
Sesto S. Giovanni
Siena
Torino
Varallo
Venezia
Vimercate

Gruppo Editoriale Jackson

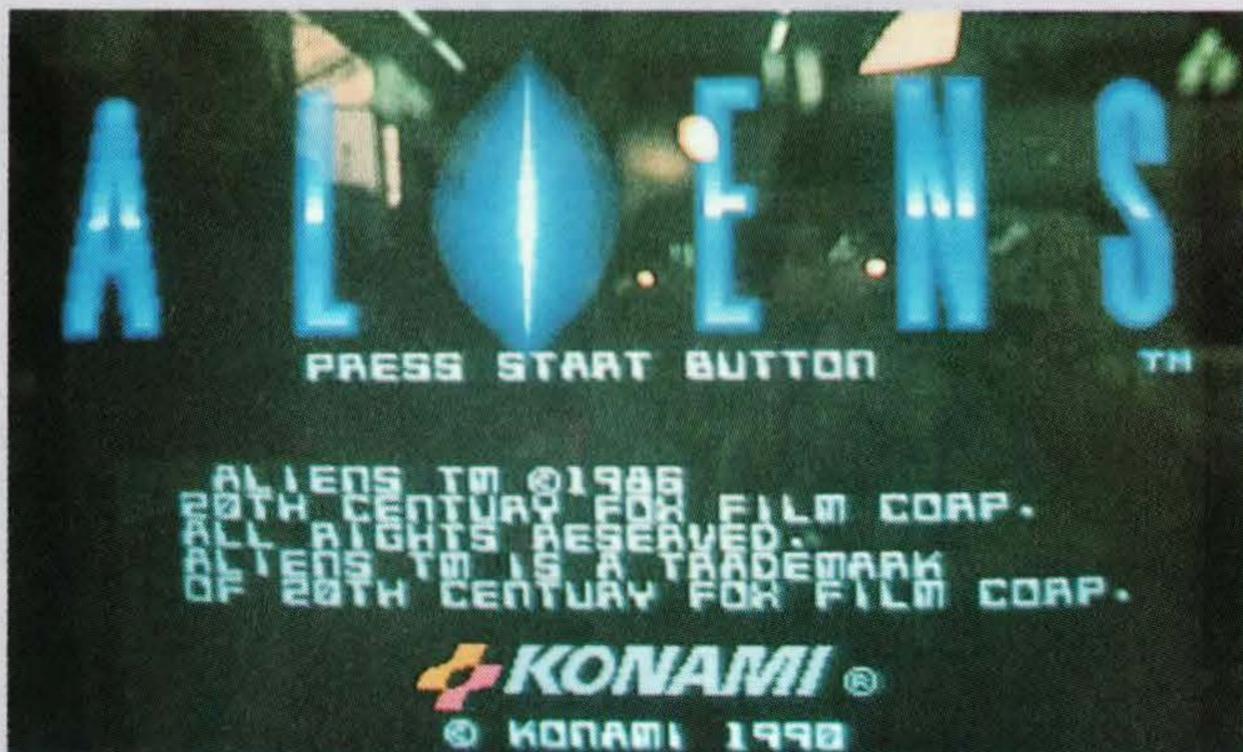
Hobby & Home Computer

INSERT COIN

2° ENADA PRIMAVERA: VIDEOGAMES UN MERCATO IN CRESCITA

Si è svolta dall'8 all'11 marzo la fiera di Rimini, la seconda edizione di Enada Primavera, mostra dell'automatico da divertimento.
La sede non poteva essere più opportuna per due validissimi motivi: primo perché Rimini si può considerare ormai da anni la capitale europea del divertimento in tutte le sue molteplici forme, dotata per di più di una collaudata ricettività alberghiera, e poi, come secondo motivo, non meno importante, l'efficienza ed organizzazione del moderno centro fieristico riminese, costituitosi circa 20 anni fa e che in pochi anni ha fatto letteralmente passi da gigante con un trend di crescita notevole: a tutt'oggi organizza ben 5 manifestazioni internazionali, fra cui appunto Enada Primavera.
L'idea di fare questa edizione primaverile è stata di Lorenzo Musicco, presidente della SAPAR (Associazione nazionale di settore), che fra l'altro dice "in quanto strategicamente collocata in funzione degli acquisti da programmare nella stagione estiva".
Infatti il mercato del videogame e dell'automatico, dopo un periodo di stasi, è in notevole crescita in conseguenza di un nuovo boom, perciò l'uscita di novità si è incrementata di molto rispetto allo stesso periodo degli anni precedenti, ma non solo, anche le sale attrazioni sono in progressiva crescita (attualmente circa 2000), tutto ciò ha reso quindi necessaria la costituzione di questa edizione primaverile. Passiamo ora alla parte più piacevole che interesserà maggiormente la ormai folta schiera di videogiocatori che segue con entusiasmo la nostra rubrica Insert Coin: la presentazione delle ultime novità che troveremo questa estate in vacanza. Quella che è stata la più assalita dai numerosi visitatori è stata senza dubbio la nuova simulazione di guida su moto prodotta dalla Taito, WGP (Real Race Feeling), novità assoluta di questo genere, non tanto perché il gioco sia cablato su una moto (lo era anche Hang On), ma perché sono state poste al livello del piede le quattro marce e in caso di incidente o di una inopportuna uscita di strada la moto si muove come un cavallo impazzito. Come ciliegina sono state poste sopra lo schermo due ventole di velocità variabile, esse vi faranno sentire un piacevole effetto aria sul vostro viso. Gioco che pensiamo avrà un notevole successo data la sua veridicità e spettacolarità da sembrare di guidare una moto vera, figuratevi che alla fiera di Tokio (l'AOU n.d.r.), con un nuovo sistema di collegamento, si sono svolte gare con otto moto contemporaneamente, immaginate il divertimento! Altra notevolissima novità è Aliens (Konami), stupendo gioco

che riproduce per intero su un ciclo di sei schemi, la tragica avventura tratta dal film di successo "Aliens, Scontro Finale". Qui come protagonisti troviamo un uomo e una donna (quindi si può giocare in due assieme) armati fino ai denti, che combattono una feroce guerra con una miriade di mostri e non solo di tipo Aliens. Chi ha visto il film, non potrà non notare l'assoluta fedeltà nella grafica e nel sonoro rispetto a quella del film originale.

Abbiamo poi due nuovi giochi dell'Atari, il primo dal titolo titanico "Escape From the Planet of the Robot Monsters", avventura in 3D che si svolge su un pianeta abitato da robot assassini, il secondo è "Klax", gioco stile Tetris molto interessante. Girando per i vari stand si è notata una certa tendenza ai "sequel" di coin-op che hanno fatto storia, ve ne segnaliamo due, che certamente a molti di voi faranno affiorare molti ricordi di nostalgiche partite con i vostri amici. Il primo è Snapper della Philko, si può considerare la seconda generazione del mitico Nibbler, anche se qui il serpentone è molto più piccolo e non ha percorsi obbligati da percorrere, ma uno schema pulito con palloncini e bonus da raccogliere entro un tempo limite, l'abbiamo provato e non neghiamo che ci siamo divertiti a finire tutti i suoi trenta schemi diversi; il secondo è Lady Frog (Mondial Games) seguito in in stile femminile dell'ancor più preistorico Frogger. Chissà se faranno il seguito di tanti altri vecchi coin-op che ci stanno a cuore!

Allo stand della Eurobend la novità più significativa della Capcom, 1941, terzo coin-op di una serie ormai affermata, anche se questo sembra più un gioco spaziale che di guerra. La Vs. System ha presentato un gioco di guida senza troppe pretese, Super Formula, la cui caratteristica importante è che si possono scegliere oltre i quattro circuiti diversi (Monaco, Detroit, Suzuka, Silverstone) anche la macchina e persino i piloti nei quali vi identificherete, questi sono presentati con nomi falsati tipo Prist, Burger e Nakaji. Sull'onda del successo dell'ormai strafamoso Tetris, molte marche hanno prodotto la loro scopiazzata, diamo alcuni esempi: Blooxed della Sega, Block Out in 3D prodotto dalla Techno, Atomic point della Philco e il già citato Klax dell'Atari. Comunque, tutti quanti sono superbi nella grafica specie Block Out, e pure nella dinamicità del gioco. Fra le tante altre novità, una serie impressionante di giochi di stile Rambo e picchiaduro dei quali segnaliamo solamente Final Fight della Capcom, e quindi i soliti giochi spaziali e quelli di genere adventure in stile medievale tipo Lord of King della Jaleko e Cadash prodotto dalla Taito; infine, segnaliamo Insector X sempre della Taito, del quale parleremo in modo esauriente nella pagina successiva.

Volete un super veloce resoconto di Enada Primavera? Ci bastano tre parole: un grande successo!

Vota il tuo coin-op preferito, utilizzando questo coupon

BAR TOP-TEN

	TITOLO ESATTO	MARCA
1		
2		
3		

COGNOME ______________________

NOME ______________ ETA' ________

CITTA' ______________ TEL. ________

Inviare in busta chiusa a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

GV11

BAR TOP-TEN

CLASSIFICA DEL LETTORE

1	SUPERMAN
2	TURTLES
3	DYNAMITE DUX
4	DOUBLE DRAGON
5	WILLOW
6	S.WONDER BOY
7	BATMAN
8	CHASE H.Q.
9	BUBBLE-BOBBLE
10	PREHISTORIC ISLE

INSECTOR X (Atari)

Provate ad immaginarvi piccoli come un insetto, ad esempio come una mosca o una coccinella, il mondo lo vedreste sotto un'altra ottica e tutto quanto vi risulterebbe enorme e pericoloso, però non è detto che possa essere un'esperienza del tutto negativa.
Non spaventatevi, non vi proponiamo cari lettori qualche terrificante esperimento scentifico (vi ricordate del film "La Mosca"?), ma semplicemente vi vogliamo far conoscere ed incitarvi a giocare a questo coin-op prodotto dalla Taito, Insector X.
L'ambientazione è appunto a grandezza di insetto, quindi tutto ciò che vedrete tipo lampioni, palazzi o semplicemente dei fili d'erba, è proprio come lo vedrebbero questi animali.
Il protagonista, però, non è un insetto, ma un simpatico e minuscolo essere umano, il quale combatte feroci battaglie con tutte le specie immaginabili di insetti, teatro di questi combattimenti sono foreste incantate, deserti infuocati, fra i palazzi di una città, sotto terra e persino all'interno delle misteriose piramidi egiziane.
Vediamo brevemente i primi quattro schermi.
Round 1 - *Desert Area* - Come da titolo si combatte tra le dune di un deserto, incontrerete serie di mosche non difficili da uccidere, mentre dovrete stare attenti alle velocissime coccinelle che sono veramente imprevedibili, poi troverete anche âpi operaie e persino delle vaganti api regine che vi daranno quando le colpirete due lettere, A oppure S, la prima dà maggiore velocità al vostro omino volante, mentre la seconda armi più potenti; logicamente più lettere prenderete, maggiore sarà la

vostra velocità e potenza di fuoco; Alla fine dello schermo affronterete niente meno che una vespa gigantesca; colpitela sulla testa.
Round 2 - *Plateau Area* - Qui ci troviamo su un altopiano, gli insetti che avrete contro sono generalmente gli stessi del precedente schema, in più troverete delle insidiose serie continue di farfalle che sparano senza risparmio.
Il mostro finale, chiamiamolo così, è un'enorme cavalletta, che sparerà al vostro indirizzo una gragnuola di piccole cavallette.
Round 3 - *City Area* - Siamo in una città, logicamente essendo noi di piccole dimensioni, tutto quanto ci risulterà enorme, pensate quando passerete a fianco dei lampioni o alla torre dell'orologio! Comunque il nostro piccolo eroe, non combatterà solo in superficie i soliti insetti sempre più agguerriti, ma stoicamente si inoltrerà in una puzzolente fogna, qui troverà persino dei funghi che certo non stanno a guardare, con l'aggiunta di mobilissimi mosconi e un sacco di farfallette.
Al termine, troverete una stupenda farfalla dotata addirittura di una mitragliatrice, la quale sparerà a più non posso farfallette che vi renderanno dura la vita.
Round 4 - *Jungle Area* - Qui dopo un assaggio nella giungla, dove vi sono dei punti notevolmente ardui da superare, poiché dovrete superare un'autentica muraglia di insetti, andrete sotto terra, dove vi spetteranno fameliche rane, ragni, vespe e in più dovrete combattere attraversando passaggi obbligati, che si supereranno agevolmente solo dopo una buona dose di allenamento (direi, comunque, che questo è un vero e proprio invito a nozze per degli smanettoni come noi).
Nemico finale, non poteva essere che lui, un ragno gigante con un aspetto non certo tranquillizzante.
L'avventura non finisce qui, anzi sarà ancora più interessante, giocateci e ci darete ragione.

Luca Dossensa

ITALIAN IASP SCOREBOARD

Questa è un'edizione un po' particolare dell'ITIS, nel senso che è parzialmente "truccata"! In mezzo ai record ufficiali sono infatti inseriti tre record per il momento ufficiosi perché realizzati da ragazzi e ragazze che sono considerati per il momento solo affiliati allo IASP. A voi il compito di indovinare di chi si tratta. Per la verità volevamo inserire anche altri punteggi particolarmente paurosi: 732.000 a TONMA, 7"14 nei 100 metri e 9"09 nei 110 ostacoli, entrambi a HYPER OLYMPIC, ma non vogliamo avere sulla coscienza il nostro caro Sergio, in arte Tellini! I suddetti punteggi sono stati infatti ottenuti con dei particolari "trucchettini" non propriamente regolari e sono già stati abbondantemente usati per fare un megascherzo al "clan" dei fiorentini: speriamo solo che la prendano bene quando diremo loro la verità! Scherziamo, tra di noi lo scherzo è una cosa normale perchè adoriamo divertirci e sdrammatizzare ogni cosa. E anche chi ci scrive adora fare scherzi: non potete supplicarci di contattarvi immediatamente se vi dimenticate di scrivere il vostro indirizzo e, soprattutto, il vostro recapito telefonico! Anche se, grazie alla nostra "potente organizzazione", siamo riusciti a rintracciare uno di questi burloni grazie al timbro dell'ufficio postale, forse è più opportuno che ci comunichiate anche il vostro telefono. L'indirizzo a cui scrivere per contattare lo IASP è sempre lo stesso:
Luca Dossena
via Console Marcello, 25
20156 Milano

LA CLASSIFICA COIN-OP

VIDEOGIOCO	PUNTI	PLAYER	CITTA'
CASTLEVANIA	999.916	Cavazza	BO
DEMONS WORLD	653.610	Tellini	FI
ENDURO RACER	43.160.040	Bandini	FI
GHOSTS'N'GOBLINS	3.012.900	Tellini	FI
GRYZOR	1.464.300	Cavazza	BO
HYPER SPORTS (JOY+PULS) 1 GIRO	203.440	Tellini+Bandini	FI
JUMPING	9.999.990	Baldassini	FI
KICKLE CUBELE	2.734.600	Tellini	FI
INSECTOR X	682.600	Picelli	VI
LORD OF KING	1.058.200	Tellini	FI
KONAMI 88 (JOY+PULS) 1 GIRO	121.220	Tellini+Bandini	FI
PONG	3.340.060	EUR	PV
SOLOMON'S KEY	99.914.760	Cavazza	BO
SUPER HANG-ON (Africa)	40.842.070	Bandini	FI
SUPER MONACO GP (7 M)	4.953	Tellini	FI
SUPER PUNCH-OUT	999.990	Campolmi	FI
SUPER QIX	1.962.260	Tellini	FI
SUPER VOLLEYBALL	92.200	Tellini+Bandini	FI
TETRIS (1 partita)	965.000	Gilio	BO
WONDER BOY	1.821.330	Tellini	FI